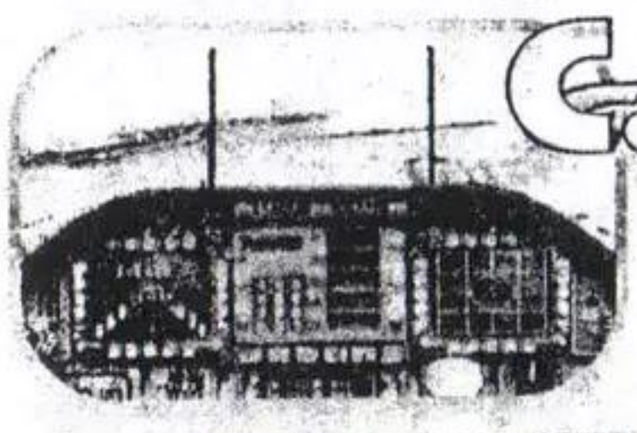
GAME-SHOW

KASIM 1993'S SAYI:9 60.000 TL. (KDV DAHİL)

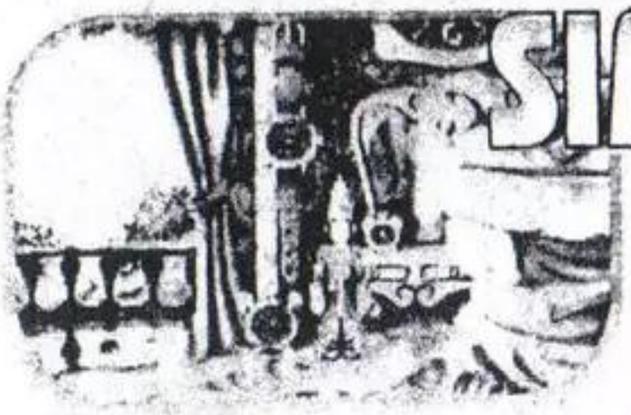
TAM 20 SÜPER OYUN



G.O.A.P

J.ALLIANCE

SIMON 2



PHANTASMAGORIA

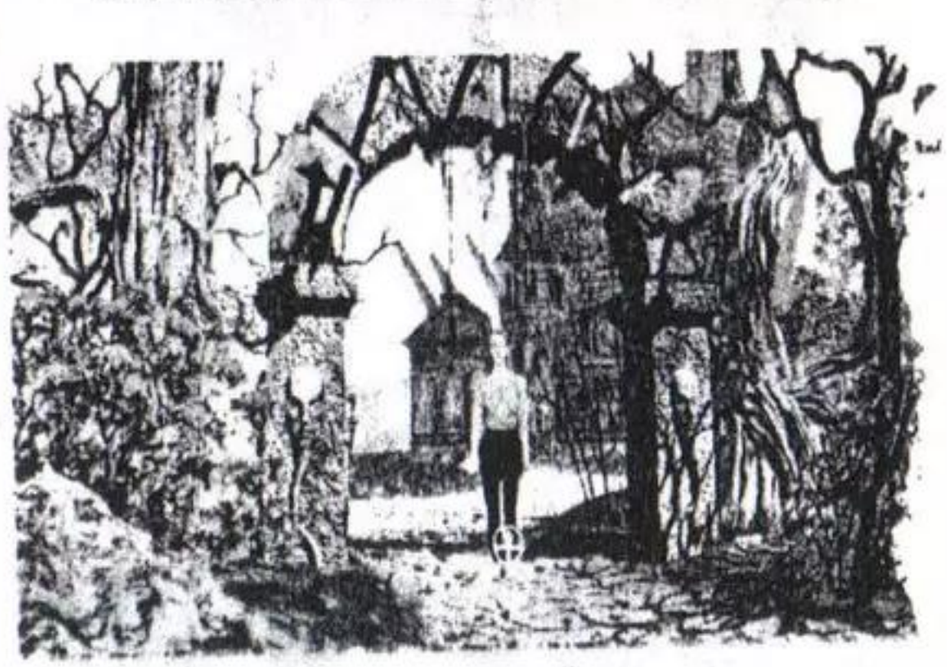
Yulin Oyunu?...

COMMAND & CONQUER

BEKLENEN SON: MAC İNTİHAR ETTİ...

PHANTASMAGORIA

KORKU MACERA TÜRÜ OYUN, 7 CD, ORİJİNAL FULL SE



BU FİYATA ORİJİNAL
KUTUSUNDA SADECE
NOYA BİLGİSAYAR'DA...

NOYA
BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE
DANIŞMANLIK TİC. LTD. ŞTİ.

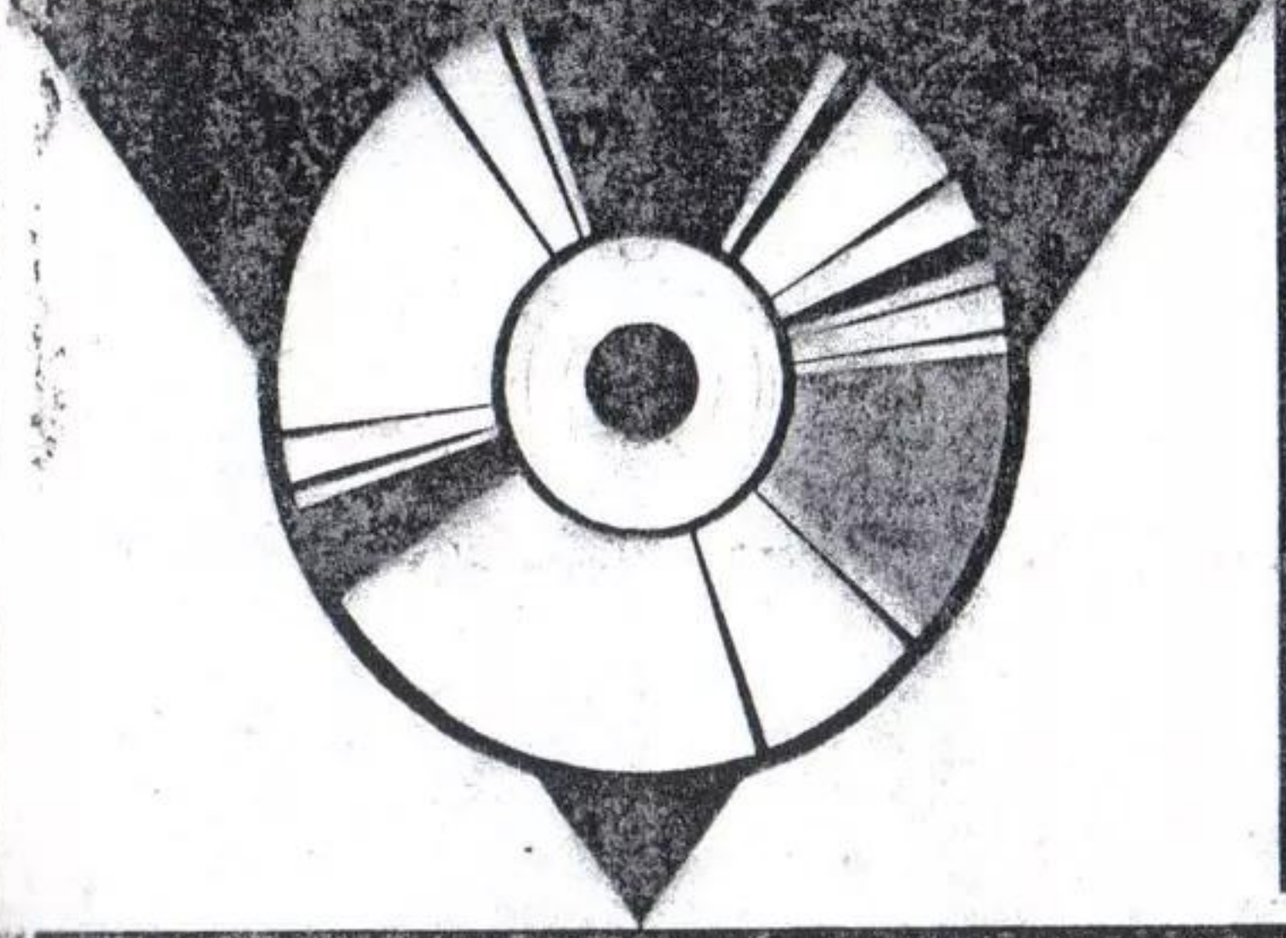
NOYA BİLGİSAYAR SİSTEMLERİ VE DANIŞMANLIK SAN. TİC. LTI
Büyükdere Cad. Tevfik Erdönmez Sok. Blok:3 K:7 D:15 Gayrettepe - İSTANBUL
TEL : (212) 267 05 06 - 267 27 18 FAX : (212) 267 25 8

KUNTAY BİLGİSAYAR

ARŞİVİNİZ YÜZLERCE DİSKTE TOZUN TOPRAĞIN İÇİNDE GİDEREK ERİYOR MU?

TEKNOLOJİNİN GERİSİNDE KALMAYIN!

BİZE GELİN, EN UYGUN FİYATLARLA BÜTÜN ARŞİVİNİZİ CD'YE GEÇİRELİM



2GB

HER GÜN BİR DOLU OYUN ÇIKIYOR ÇOĞUNDAN HABERİM BİLE OLMUYOR ARADIKLARIMI DA BULAMIYORUM DİYORSANIZ

KUNTAY BİLGİSAYAR'A GELİN... HER HAFTA 2 GİGABYTE BÜYÜYEN EŞSİZ ARŞİVİMİZİ GÖRÜN...

Pazaryeri Sok.No27/b Fatih / IST TEL 0 212 523 80 67

KUNTAY BİLGİSAYAR

GAME-SHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd
Adına Sahibi:
M.EMİNGÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT "MAC" ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
MERTTOPÇU

Halkla İlişkiler ve Reklam
Sorumlusu:
ENGİNSÜZEN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURATADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Özgür Gültekin, M.Emin Gür, Tolga Onsal, Onur Özgür, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş

Dağıtım Elemanları
Levent Yarlı, Onur Özgür, Erdoğan Yarlı

Bayiler
Eskişehir: **Bimel (222) 2312192**
Bursa: **Apcom (224) 2210535**
İzmir: **Bilgisan (232) 4223092**

Film Çıkış
Diacan

Matbaa:
Şan Ofset

Yazışma Adresi:
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok. Mutlu Han 16/14 80690 Beşiktaş, İstanbul

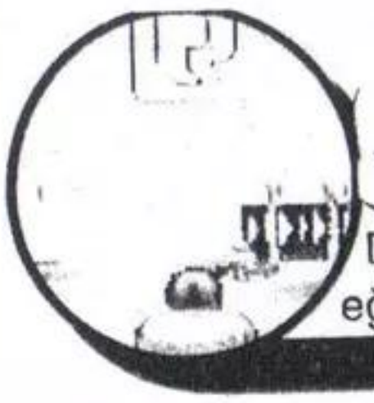
Tel:
(212) 227 43 16
(212) 227 43 17

Fax:
(212) 259 07 91

NOT:

[illegible]

Bu Ay



SUPER KARTS

Doom'la aynı grafik tekniğini kullanan eğlenceli bir araba yarışı.

12

G.A.P.

Son zamanlarda çıkmış en başarılı simulasyonlardan biri...

14

SUPER MARIO

Televizyonda her gün seyrettiğiniz Mario'yu artık PC'nizde de oynayabilirsiniz.

18

JACCED ALLIANCE

Tolga beğenmedi, MAC çok beğendi, karar size kaldı artık...

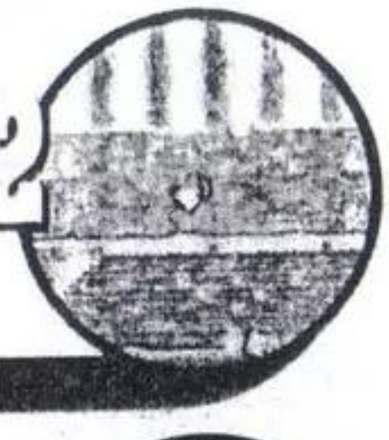
20

MAGIC CARPET 2

Alaaddin yarım bıraktıklarını tamamlamak için geri döndü...

26

04	Baberler	34	Alone in the Dark
08	Seçmece	38	C&C
12	Super Karts	42	Raptor
14	C.A.P.	44	Simon2
18	Super Mario	49	N.E.Memory
20	Jagged Alliance	52	Engin Abla
24	Magic Carpet 2	54	MACBETH
30	Micro Machines 2	60	Cheats
32	Phantasmagoria	62	FRP



MICRO MACHINES 2

30 Küçük arabalarla ilginç pistlerde eğlenceli bir yarış...

PHANTASMAGORIA

32 Kimin aklına gelirdi bir gün 7 CD'lik bir oyunun çıkacağı...

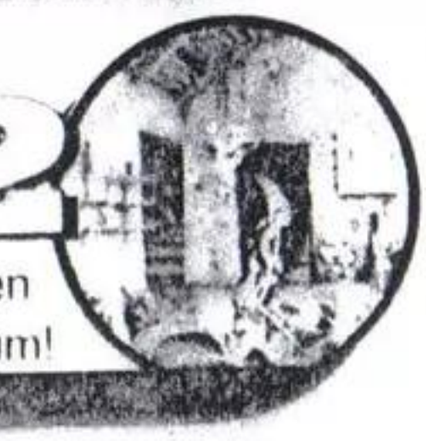
ALONE IN THE DARK

34 Bu eski klasiği (belki) hala bitirememişsinizdir diye açıkladık...

COMMAND&CONQUER

38 Dune3, Dune 3 diye sayıklayanların rüyaları gerçek oldu....

42 RAPTOR



SIMON2

44 Monkey Island'dan beri gördüğümüz en eğlenceli adventure, hem de tam çözüm!

C:\> EDIT EDITOR-

Ve geçen hafta Almanya'ya bir uçak kalktı İstanbul'dan. O uçağın bu yazıda bulunuş sebebi ise içinde Murat'ın olmasıydı. Evet, gideceğim, gidiyorum, az kaldı derken, sonunda MAC aldı başını gitti. Bir ay kadar süren pasaport ve vize telaşının ardından gözlerimiz yaşlı uğurladık onu. Bir daha buralara gelir mi bilmem ama tek bildiğim derginin bu sayısının biraz geç çıkacağı. Çünkü artık Gameshow'un çıkabilmesi için benim bütün yazıları ayın on beşine kadar toplayıp Murat'a göndermem, onunda bütün sayfaları nasıl becerecekse bir haftada hazırlayıp bize göndermesi gerekiyor. Bizde Gameshow İstanbul ekibi olarak geri kalan bir hafta içinde bizi hangi belaların beklediğini bilmediğimiz Diacan'a gidip, film çıkışlarını aldıktan sonra sayfaları matbaaya vermemiz, daha sonra da Tamer Bey'e 'Abi, çok az vaktimiz kaldı, bir-iki gün içinde teslim eder misin?' diye yalvarmamız lazım. Onun için de eğer bu sayı biraz geç çıkmışsa, tecrübesizliğimizdendir kusura bakmayın.

Gelelim geçtiğimiz aya..Nasıl 8. sayı çok güzel olmuş değil mi? Aslında geçen ay nasıl geçti pek anlayamadık. Tam dergi çıktı 'Ohh be' diyecekken Compex'95 başladı. Birbirine düğümlenmiş 5 gün boyunca sizlerle tanıştık, kaynaştık falan gibi klasik lafları duymak istiyorsanız Engin Abla'nın köşesine bir bakın. Onun telaşı bitti, eski düzenimize kavuştuk derken yeni sayı telaşı başladı.

Bu arada aklıma gelmişken 'Ne olacak bizim bu halimiz ? Bu derginin sonu ne olacak ?' gibi geleceğimizi belirten ve cevabı meçhul soruları düşünmeyi bir kenara bırakıp gündelik aldatmacalarla kendimizi kandırmaya devam edelim. Efendim, biz kendi bildiğimiz yolda, herşeye rağmen ilerlemeye devam ediyoruz. Tabii ki sizin desteğinizle...

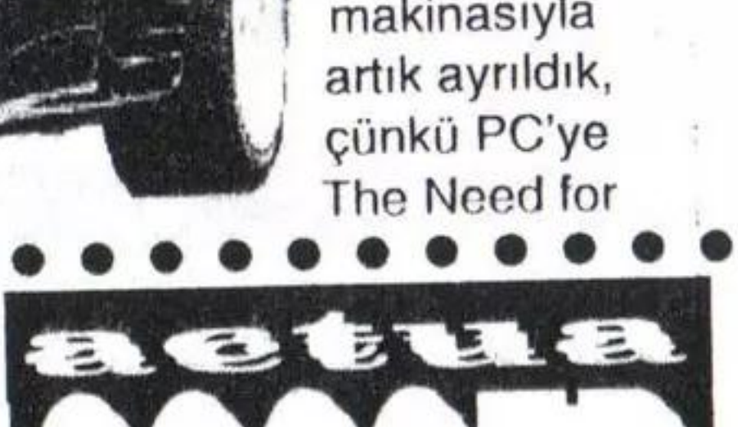
M.Emin GÜR

YAKINDA GELECEK, YAZIYA SIĞMAYAN OYUNLAR YAKINDA GELECEK, YAZIYA SIĞMAYAN OYUNLAR YAKINDA GELECEK, YAZIYA SIĞMAYAN OYUNLAR YAKINDA GELECEK, YAZIYA SIĞMAYAN OYUNLAR

the need for SPEED

Uzun zamandır tek taraflı yasak bir ilişki (ben ona para atıyordum, o da onu kurcalamama izin veriyordu) sürdürdüğüm Rad Mobile adlı arcade makinasıyla artık ayrıldık, çünkü PC'ye The Need for

actua SOCCER

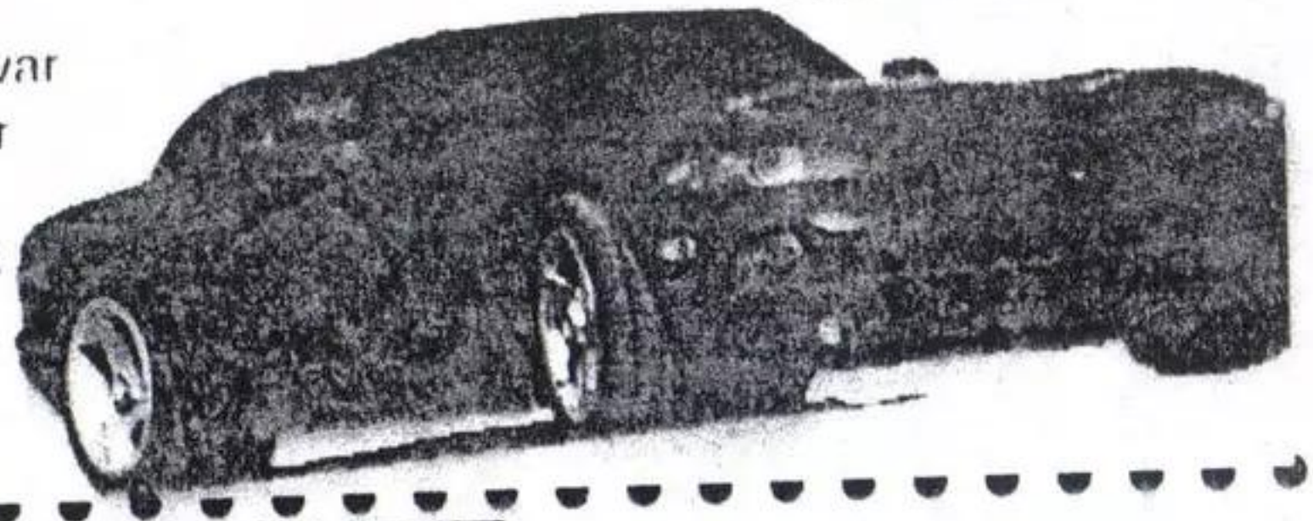


Dergi'de gergin bir hava var. Herkes bir köşeden pis pis etrafı kesiyor ve birbirine soğuk davranıyor. Güzel yuvamızın sallanmasının nedeni de işte bu oyun: Actua Soccer. Oyun geldiğinde kimin yazacağı gerilimi aslında pek de sebepsiz değil. Hayatınıza bu

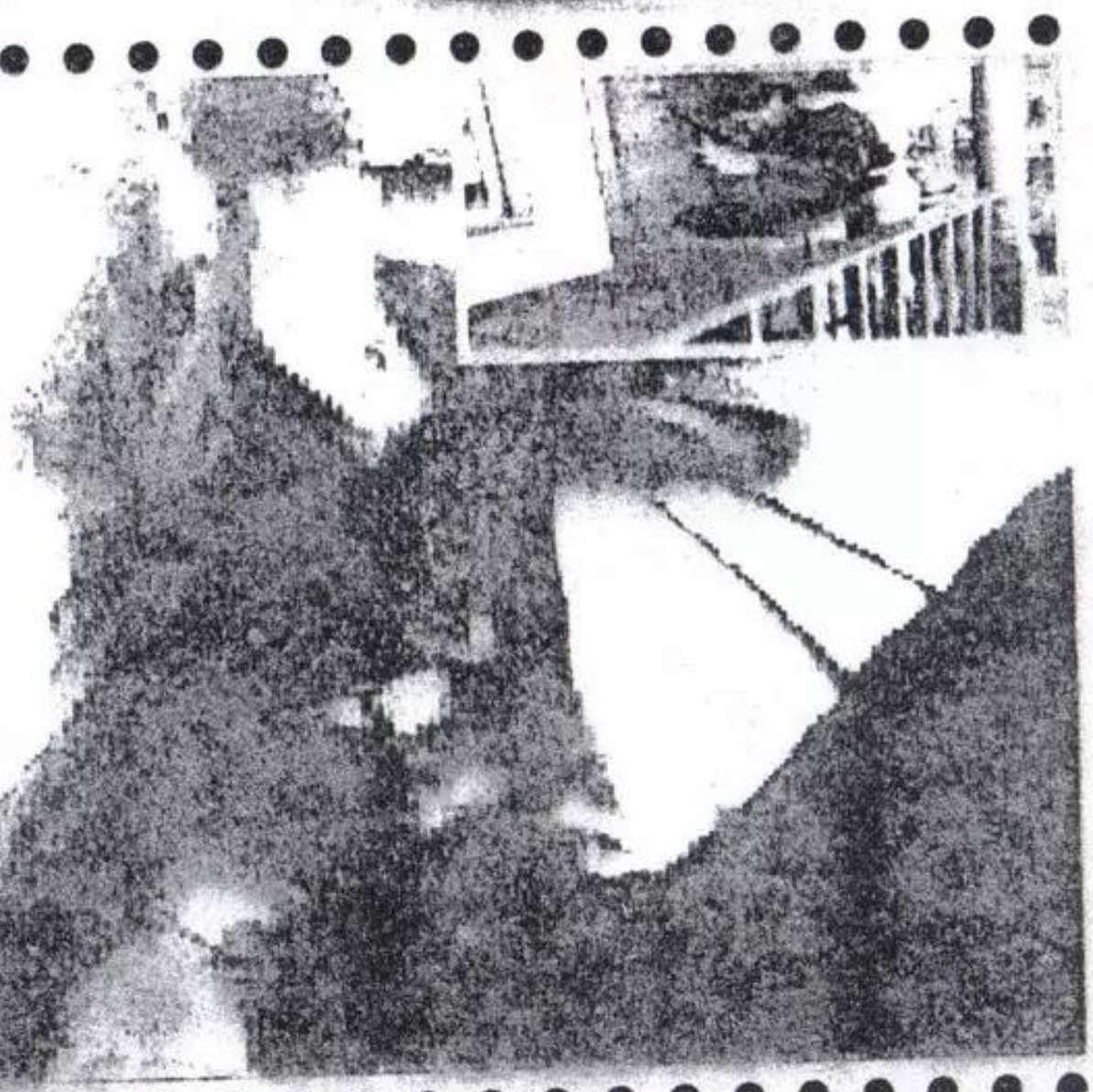
Napayım ben seni American Laser Games. Akşam baban gelince önüne mi atayım. Yıllar önce kurtulduğumuzu sandığımız 'güzel grafiklerin üstüne mouse'la klikleyip göya düşman vurmaca' türünü bir anda canlandıran ALG piyasaya bir değil beş oyunla birden girdi. The Last Bounty Hunter da bu beşlinin içinde kovboy oyunu görevini üstleniyor. Kasabanın kahraman şerifi olarak yollarda

the last Bounty Hunter

Speed geldi. Evet gençler ve genç kalmayı ...ıler, texture-map grafikli, dünyanın en pahalı spor arabalarını içeren, isterseniz Lotus, isterseniz Test Drive şeklinde oynayabileceğiniz bir yarış oyununuz var artık. Grafik demiştim, aslında şaheser demem gerekiyordu. Electronic Arts, CD'den pist okuma işini bir adım daha ötey'e götürmüş. Bir tur sonra yerdeki lastik izlerini, ya da kafadan geçirip kırdığınız trafilk işaretleri görmek hoş bir duygu. Electronic Arts tanıtımına iki sene önce başladığı oyunu biraz daha erken çıkarsaydı keşke de belki param cebimde kalırdı.



kadar güzel bir futbol maçını hiçbiryerde ...nışsınızdır. Seyretmek diyorum çünkü bu yüksek çözünürlüklü, bol kameralı, inanılmaz grafikli oyunun şu anda sadece 'seyretmelik' bir demosu hazır. Dergidekiler birbirini boğazlamadan gelmesini ve en az göründüğü kadar güzel oynanmasını istiyoruz.



dolanıp gerçek aktörler ve gerçek dekorların arasından üstünüze sıçrayan gerçek düşmanlara 'al sana! diyerekten mouse'la klikliyorsunuz. Oyun aslında iyi kötü bir senaryoya da sahip ama kovboy filmleri zaten hep aynı olduğundan şimdi size oturup anlatmayacağım. Genel olarak bu demin belirtiğim türün (adı çok uzun) hayranları varmıdır bilemem ama eğer oralarda bir yerlerdeyseler yakında çok mutlu olacakları kesin.

SAKIN

YAKINDA GELECEK, YA DA GELIP DE BU AYA GELMIYECEK

YAKINDA GELECEK, YA DA GELIP DE BU AYA GELMIYECEK

THE ORION CONSPIRACY

Genelde hapise düşenlerin % 99'u gibi bu oyunun kahramanı da haksız yere suçlandığını ve bir komployа kurban gittiğini söylüyor, ama onun bizim yardımımızla 'orion' denen bu komployu ortaya çıkarıp özgürlüğüne kavuşmak gibi bir imkanı var. Tabi önce hapsedildiği uzay gemisinden kaçması, uzay boşluğundan kurtulması, bir gezegne inmesi gerekiyor. Para, alet edevat sorunlarını hiç karıştırmıyorum. Bütün bunları yapabilmek için elinde tek bir silahı var,The Orion Conspiracy'nin high-res grafikleri ve

Ula Bitli Hasan, bas ula şu gaza, gonca gülüm, biricik gızım elden gidiyo...

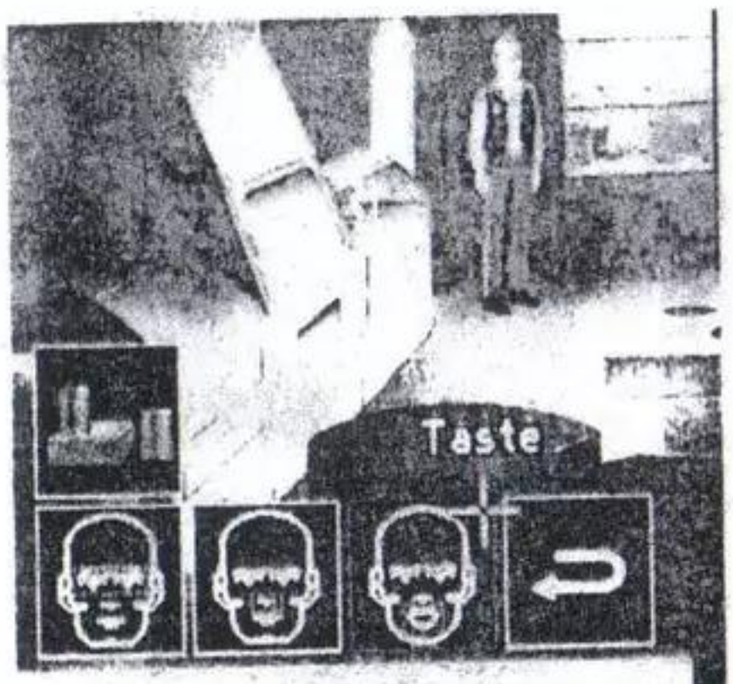
- Ağam basıyom, basıyom da bu Fatal Racing de pistleri yapan gavur pek bir yamanmış, aha bak gene uçurum geliyo, üzerinden athlamamız lağzım.

- Ula kes densiz densiz gonuşmayı, beğyn ona gırk günlük düğün hazırlayayım, o getsin göyün çobanıyla gaçsın, bas ulan, namus elden gidiyo...

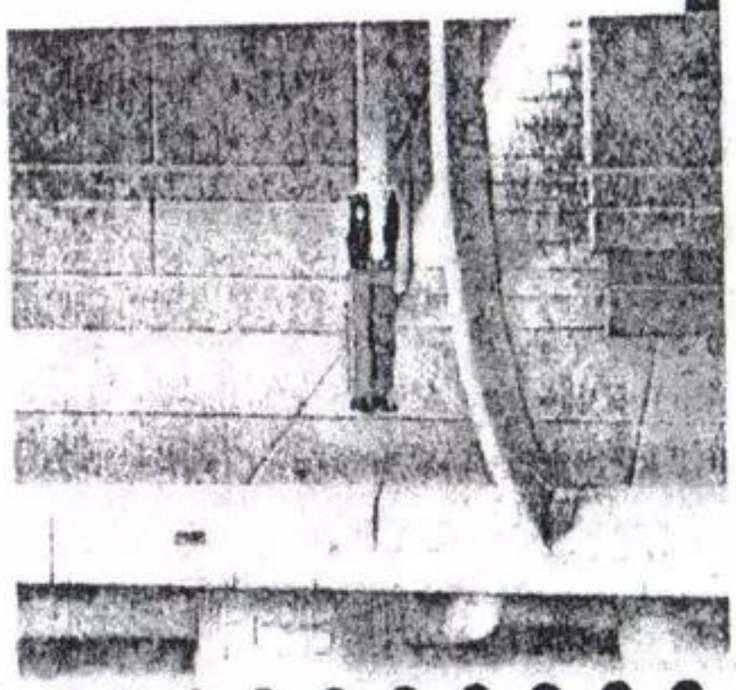
- Ağam elbet yagalarık onları, onların eşşegi 486, anca low-res oynarlar, bizimgisi manşallah Pentium, hemi hi-res gidiyok, hemi de bütün texture'ları açabiliyok.

- Hasan sen beni deli mi edecen, gızın başına bir iş gelmeden gurtarak, yohsa evde galacak, başlık parasını geri

FATAL



akıllı menü sistemi. Simon, Kyrandia serisi gibi hafif suiandırılmış adventure'lardan artık sıkıldıysanız The Orion Conspiracy karanlık ve değişik senaryosuyla bir bakmaya değer.



NEWS fax

Bakalım bu ay faxımıza ne haberler takılmış... Galiba bu ay wargame'ciler iyi çalışmış.

◆ Zavallı İnca'ları bir kez daha katletmek isterseniz , **ANCIENTS ABLAZE**. Savaş oyunlarına yeni bir hava katmaya başlayan **Interplay**'den...

◆ Yok benim ruhum korsan, denizlere yelken açacağım, her limanda ayrı sevgilim olacak diyorsanız **Avallon Hill**'den **WOODEN SHIPS & IRON MEN** (seksi isim değil mi?).

◆ Konu savaş oyunu olur da o cümlede **SSI** lafı geçmez olur mu. Usta designer Norm Kroger'den **LAGE OF RIFLES**...

◆ **SSI**'dan uzun zamandır beklenen ve yüzyılın en iyi savaş oyunu olacağı söylenen **ALLED GENERAL**. İkinci Dünya Savaşı'nda istediğiniz müttefik ordusunu istediğiniz generalini yönetmeye hazır olun. Son zamanlarda moda olmaya başlayan digitize film klipleri ve ses efektleriyle..

◆ Aynı savaşın en kanlı bölümlerinden biri olan Battle of the Bulge'ı **TalonSoft**'dan **BATTLEGROUND ARDENNES**. Piyasaya yeni girmeye çalışan bu firma bakalım kendini ispat edebilecek mi...

◆ Yine bir Battle of the Bulge oyunu. Bu kez eski toprak **SSG**'den **THE LAST BLITZKRIEG**, Almanların yaptığı son çaresiz saldırının detaylı bir kopyası. Eğer saldırmayı bildiğiniz kadar lojistik destekten de anlıyorsanız bu oyunu kaçırmayın. Filmlerde kahramanlık gibi görünen olayların aslında ne kadar karmaşık ve zor olduğunu göreceksiniz...

NEWS RACING

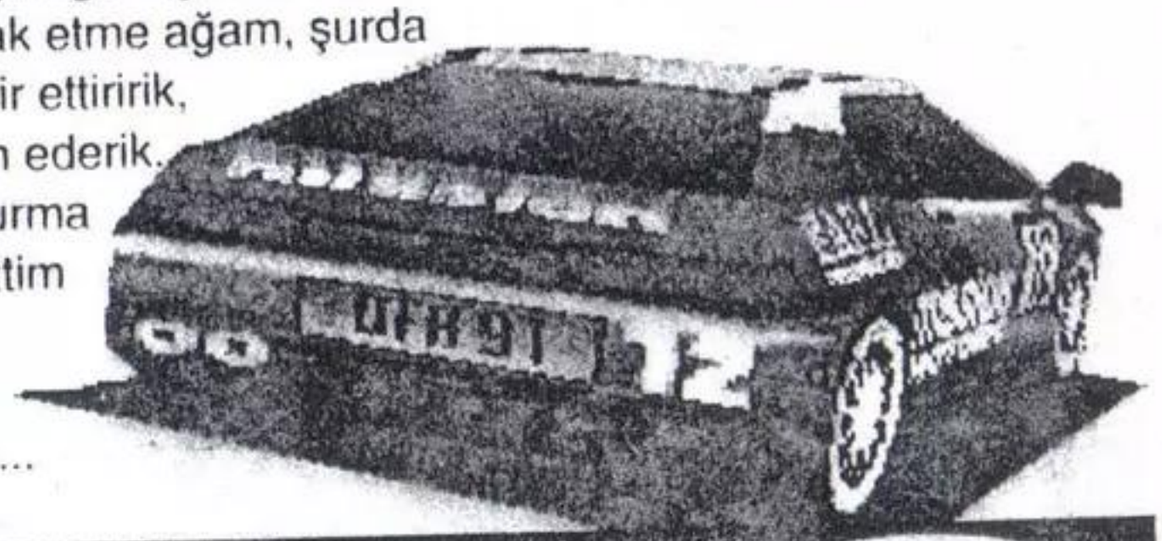
alacahlar.

- Ağam sen heç merak etme, bah MAChmut dedikine bu Fatal Racing'deki arabaların turbo'su varmış, hemi de pistlerde gestirme yollar varmış, bah ben şimdi burdan dönüve...Allah, yandım anam...

- Ula Allah senin belanı virsin Bitli hasan, ne gider doslarsın gosgoca duvara, boyu devrilesice, getti biricih gızım- yavrum, elin çobanı onu gızoğlan gız bırakır mı

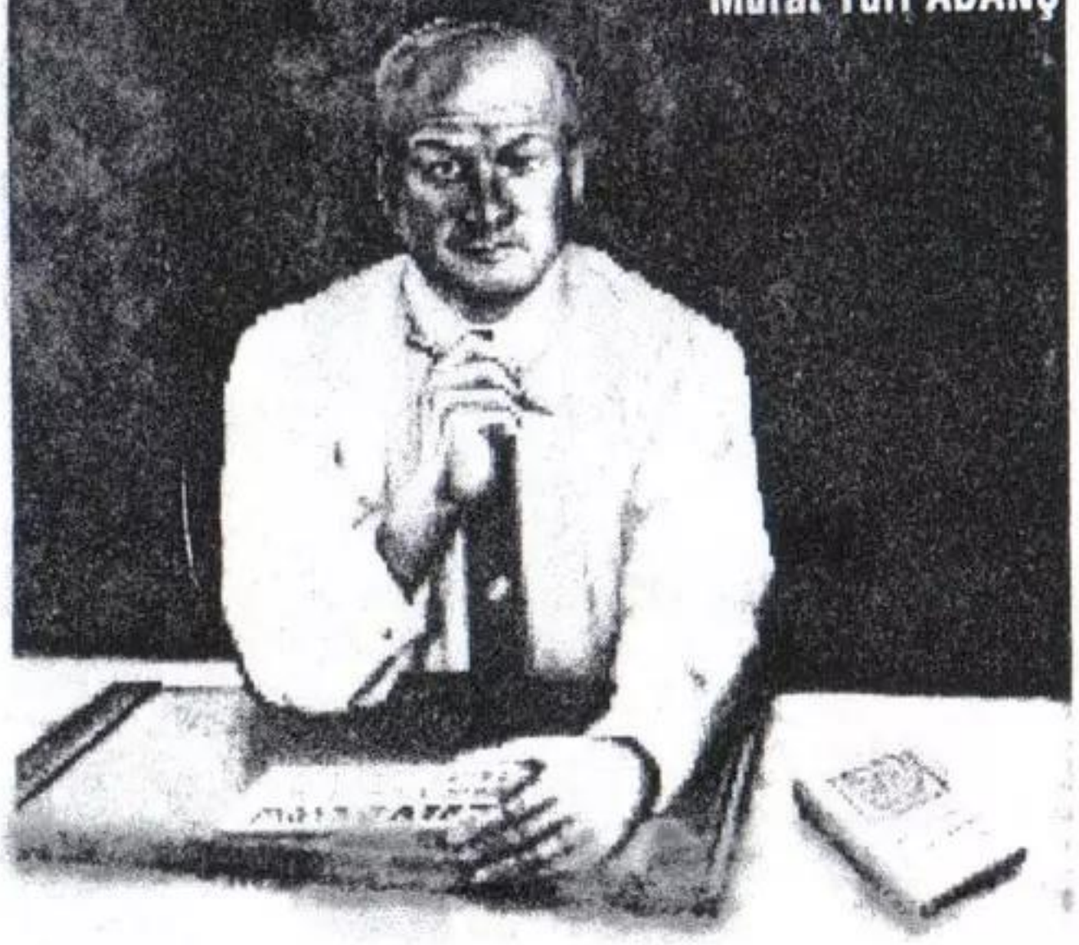
- Ağam merak etme ağam, şurda arabayı damir ettiririk, sonra devam ederik. Dur ağam vurma ağam ben ettim sen etme ağam...

- Geber iblis...

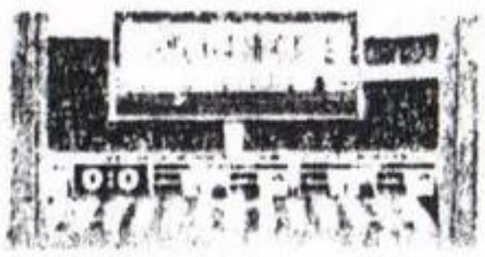


8 tane iyi ailelerden gelen, iyi eğitim görmüş veya görmekte olan, nispeten başarılı, ülkenin geleceğini temsil eden, hayatlarının baharında Türk genci Kamer Bilgisayar gibi güzide bir mekanda bir araya gelirse ne olur? Ülkenin sorunlarını mı tartışırlar? Cık. Bilimsel araştırmalara mı yönelirler? Cık. Sanat, tiyatro, falan? Cık. Ne yaparlar biliyormusunuz, otururlar ve futbol geyiği yaparlar. 'Abi o adam oynatılır mı?', 'bizim teknik direktör bu işi bilmiyor', 'takım yanlış transfer yaptı' gibisinden muhabbetler pazartesi başlar ve perşembeye doğru 'bu haftaki maç kessin bizim', 'falanca iyileşmiş oynuyormuş' türüne dönüşür. Açıkçası haftada bir kere oynanan ve sadece 90 dakika süren bir aktivitenin bu kadar derin ve soyu tükenmek bilmez bir geyiğe yol açması beni her zaman dehşete düşürmüştür. Onun için bu ay 'böyle olmez' hesabı futbol menajerlik (kelimenin doğrusunu bilen var mı?) oyunları dosyasını gözler önüne seriyoruz. Yalnız şöyle bir durum söz konusu, benim özel bir futbol merakım olmadığından bu tür oyunları oyunsuz kaldığımda strateji niyetine oynarım. Onun için harbi futbol hastalarına ayıp olmasın diye bu ayki oyunları teknik kadromla (Emin, Oz, Onur, Çalık) beraber seçtik. Bu işlem sonucu şunu anladım, futbol geyiğini durdurmak mümkün olmadığı gibi özel bir tür olan ve daha uzun boynuzları olan futbol menejerliği geyiği de almış başını yürümüş. Herkes kendi oynadığı oyunu ölümüne savunuyor. Zor şartlar altında başlıyorum....

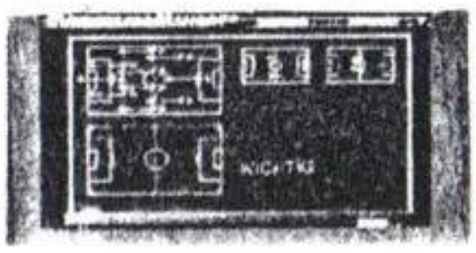
Murat'Turf'ADANÇ



Hani her senenin başında yeni yabancılar geldiği zaman onlara Türkçe birşeyler söyletip eğlenirler ya işte sizde Bundesliga Hattrick oynadığınız zaman öyle olacaksınız çünkü Almanca... Şimdi diyecekseniz Almancaysa niye oynayalım, Mususi gibi elin Uganda'lı zoncisini niye alıp oynatıyorsak ondan, çünkü elimizdeki diğer oyunlardan daha iyi. Aslına bakarsanız Hattrick Almanca öğrenmeye değecek kadar iyi bir oyun. The Manager'la başlayan maç grafikleri tekniği burda daha da geliştirilmiş. Ne oturup koca maçı seyredip zaman kaybediyorsunuz ne de ekranda bir oraya bir buraya gidip duran küçük bir topa bakıyorsunuz.



Yani tam kıvamında. Bu maç animasyonlarının zibil gibi olması ve raslantısılar olarak çıkmaları size uzun zaman maçları keyifle izleme imkanı veriyor. Diğer özellikler ise kendi keyfinize göre ayarlayabildiğiniz güzel bir menü ekranından seçiliyor. Aslında o kadar da farklı bir yenilik yok, şimdiye kadar alıştığımız bütün özellikler burda da var, farkı kalitesi. Hani bazı oyunlarda oyuncu seçme ekranına girersiniz, kimin ne iş yaptığı, ne özellikleri olduğunu anlayana kadar göbeğiniz düşer ya Bundesliga bütün bu dertleri çoktan aşmış, bütün ekranlar temiz, herşey elinizin altında ve grafikler güzel. Bir de her haftanın sonunda seyredebileceğiniz güzel bir spor programı var. O haftanın en iyi oyuncularının seçildiği bu program da her şeye bambaşka bir hava katıyor. Her güzel şey gibi bu da sizi bayabilir, merak etmeyin kapatabiliyorsunuz.



Uzun lafın kısası almasına alın da, birşey anlayabilecekseniz alın. Menajerlik ince iştir, öyle bilmediğiniz dilde yapması zor olur. Yok öyle illa alacam, gerekirse Almanca öğrenecem diyorsanız, Almanya vizesi alamama konusunda dehşet yararlı olabilecek ipuçlarım var.

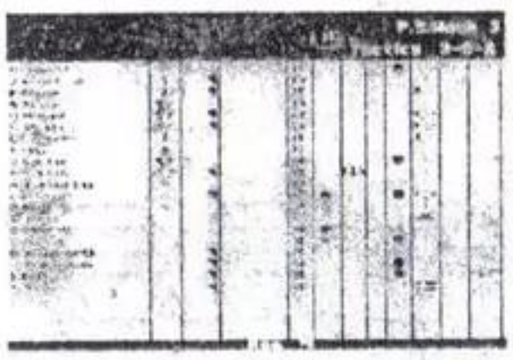
Şimdi bana sorsanız bu oyunu oynayacağıma oturup Excel'le şirket raporu çıkarırım daha eğlenceli olur derim ama demicem, Kanter'de bir dolu insan yıllardır bu oyunu durmadan oynadığına göre onların bilip de benim bilmediğim birşeyler vardır herhalde. Onun için biraz Bülent Karpat'lık yapıcam:

- Eeee şimdi stüdyomuzda bir konuğumuz var sayın seyirciler, eee Sayın Mehmet Emin Gür, siz ne diyorsunuz bu Championship Manager hakkında?
- Bir kere ilk olarak çok sürükleyici bir oyun...
- Yani diyorsunuz, bir kere oynamaya başlayınca bir daha bırakılmıyor?
- Evet bilhassa birkaç arkadaşınızla beraber oynadığınız zaman oyun sizi emekli edinceye kadar oynuyorsunuz. Örneğin biz 27 sezondur oynuyoruz.
- Eeee peki Emin'ciğim, sence bu sürükleyicilik nereden kaynaklanıyor, yani eeee grafiklerden mi, ses efektlerinden mi, maç ekranlarından mı?
- Aslında saydıklarınızın hiçbirisi bu oyunda yok, oyun sadece text ekranlarından oluşuyor, ama İngiltere ligi ve Avrupa piyasasındaki futbolcular dahil olmak üzere toplam 4000 futbolcunun gerçek bilgileri var. Her oyuncu için kafa vurma özelliğinden mesela çalıma kadar bir dolu detaylı bilgi var.
- Eeee yani çok iyi diyorsunuz öyleyse?
- Valla başkaları ne düşünüyor bilemem ama grafik aramayanların bulabileceği en güzel oyun bu.

Menajerlik oyunlarına eklenecek pekte birşey kalmamış anlaşılan. Taa 10 sene önce 64'teki çöp adam grafikli Futbol Manager'den beri hemen hemen aynı özellikler hemen hemen bütün oyunlarda (değişik adlarla olsa bile) yer alıyorlar. Onun için bu ay tavsiye edecek oyun üzerinde karar vermek bayağı zor oldu. Onun şusu daha iyi, öbürünün busu derken bayağı uğraştım, ama sonuç olarak hep aynı özelliklerin değişik varyasyonlarını olduğundan en sonunda ben de olaya başka bir açıdan yaklaşmaya karar verdim. Eniştemin de dış kulvardan ısrarlı ataklarıyla ortaklaşa şu anda oynaması en zevkli menajerlik oyunun Ultimate Soccer Manager olduğuna karar verdik. Niye sorusu da sık sık kullanılır böyle durumlarda tabi. Çünkü en basite indirgediğinizde menajerlik oyunları, oyuncuların bazı özelliklerine verilen numerik değerlere göre sahadaki performanslarına dayan mıyormu? (Koro:Eveeet). Siz bu değerlere göre ideal takımı kuruyorsunuz. Bütün süslerin, maç grafiklerinin altında yatan ana tema bu. Öyleyse bence bir menajerlik oyunu sizi fazla süründürmeden, işinizi en rahat şekilde yapmanıza izin vermeli. İşte Ultimate Soccer Manager da temiz ekranları, anlaşılır menüleriyle takımınızı hızlı ve kolayca idare etmenizi sağlıyor. Ayrıca menajerlik yanında (isteyene) bayağı detaylı bir ekonomik model de sunuyor olması bonus. Şimdi hepiniz kendi favori oyununuzu savunmak için üzerime çullanacaksınız biliyorum ama dostluk ve barış adına Ultimate Soccer Manager'a bir şans verin. Özellikle önceki tecrübeleriniz Championship Manager veya Player Manager 2'yse sanki bir üst lige çıkmış gibi olacaksınız.

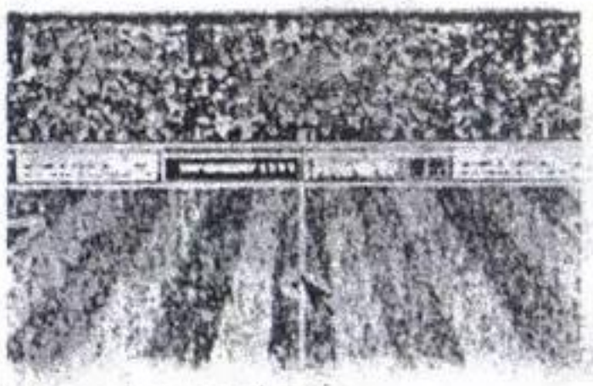
PLAYER 2 Manager

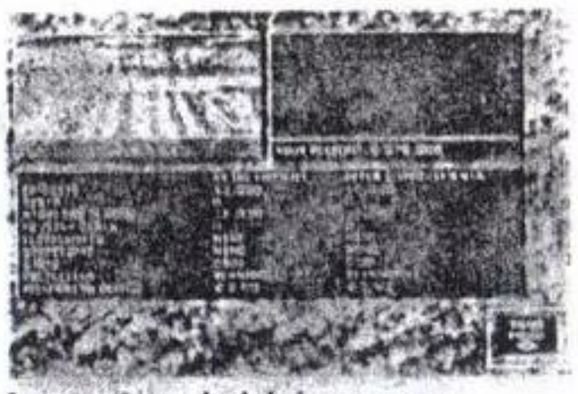
AY gözlerim yaşardı, içim bir hoş oldu, zaman ne çabuk geçmiş. Daha şundan 6-7 sene önce Istanbul'a yeni gelmiş tecrübesiz ve faakir bir taşralı genç olarak tesadüfen 64'lerin (Ahhh ahhh) kapısından içeri girmiştim. İşte o mabette yazdığım ilk oyunlardan biri de Player Manager'dı. Aradan geçen onca yılda Sierra her serisinde 7., 8. bölüme gelmeyi başardı ama Anco anca Player Manager 2'yi çıkardı. Bunca zamandan sonra açıçası daha iyi birşeyler beklerdim. PM2, birincisinin iyi özelliklerini karışık menülerin altına ustaca gizliyor ve pek de yeni birşeyler getirmiyor. Basın, taraftar gibi süslemeler de ne yazık ki çok yüzeysel, oyuna direkt bir etkileri pek olmuyor. Eski günlerin hatırı için (ilk aşklar unutulmazmış) maç ekranlarının (özellikle izometrik olanın) bayağı güzel olduğunu söylemeliyim ama ne yazık ki hepsi bu. Yalnız unutmayın, eğer yönettiğiniz takımda aynı zamanda oynamak istiyorsanız (ona menajerlik değil arcade deniliyor) tek şansınız Player Manager 2.

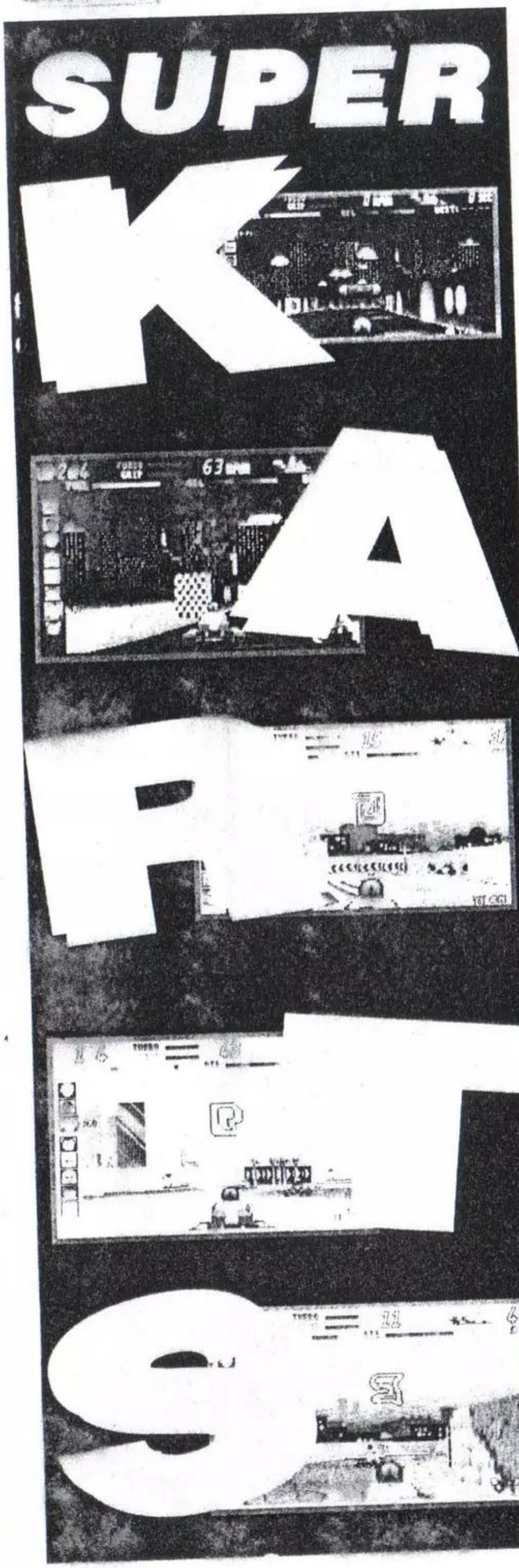


THE MANAGER

Vizeyi alamadınız di mi? Eee Almanca da öğrenemiyeceksiniz, yani size Bundesliga Hattrick haram bu durumda. O zaman sizde mecburen The Manager oynayacaksınız. Hemen üzülmeyin, durum aslında o kadar kötü değil (vize konusu başka, orda durum kötü) The Manager da bayağı iyi oyun aslında. Temiz menüleri (bu konuda çok titizimdir, menü dediğin temiz olmalı) ve müthiş maç ekranları var. İsterseniz bu konuda yoğunlaşalım. The Manager bence bir menajerlik oyununda olabilecek en iyi maç grafiklerine sahip. Hani şu ekranın altında çıkan animasyonlar var ya, işte onlardan bahsediyorum. Kaç sezon oynarsanız oynayın bunlardan sıkılacağınızı sanmıyorum. Aynı zamanda işe de yarıyorlar, bu ekrandan oyuncularınızın performansını da takip edebiliyorsunuz. İlla en son çıkan oyunu oynamak gibi saplantısı olanlar burun kıvırabilirler ama eski meski, The Manager iyi bir oyun. Ona bakarsanız Mona Lisa da eski...







Game Show'da oyun açıklamalarının nasıl yazıldığını hiç düşündünüz mü? Bunda düşünülenecek ne var ki de diyebilirsiniz? Haklısınız da. Bunda düşünülecek ne var ki... Bir ay boyunca yazar sıfatını kullanabileceğimiz arkadaşımız oyunu dibine kadar oynamaya çalışıyor, hatta oynarken notlar bile alıyor (bence iyi bir yazar not almalıdır) ve yazının teslim tarihi yaklaştıkça oturuyor bilgisayarının başına (bildiğiniz gibi kağıtta yazılmış olan açıklamalar artık Game Show tarafından kabul edilmiyor) ve başlıyor yazmaya. Oyunu kafasında canlandırıyor, aldığı notlara bakıyor (ben size notlar işe yarar demiştim) ve odasında, işyerinde ya da bilgisayarının olduğu her hangi bir yerde açıklamasını klavyeden kelimelere döküyor.

İyi de sen şimdi tüm bunları niye anlatıyorsun ki demezler mi adama? Tüm bunları Super Karts oyununun açıklamasını hiç de böyle bir ortamda hazırlamadığımı açıklamak için yazdım. Şu anda okulumun bahçesinde, ağaçların arasındaki bir bankta oturuyorum ve bembeyaz defterime simsiyah bir kalemle Super Karts oyununu kelimelere dökmeye çalışıyorum:

Şaka bir yana Super Karts bir yarış oyunu olmasına rağmen yukarda hatırladığım türlerin hiç birisine benzemiyor. Çünkü SK'da bir GO KART kullanıyorsunuz. Oyunu alıp almamaya karar verebilmeniz için bir kaç özelliğini söylemeliyim:

- İki kişi ekranı ikiye bölerek hem de klavyeden kontrol ederek birbirinize karşı yarışabiliyorsunuz.
- Pastel tonlarda insana yaşama ve yarışma zevki veren grafikleri var. Sanki bir çizgi filmdeymişiz gibi.
- Cd versiyonundan başka iki disketlik versiyonu kesenize de uygun olur.
- Ses efektleri olması gerektiği kadar güzel değil.

Gelelim yarıştığınız pistlere. Yarıştığınız pistler dünyanın çeşitli ülkelerinde. Bunu bir yarışa başlamadan önünüze gelen pist ile ilgili bilgilerden öğreniyoruz. Her ülkenin özelliğine göre de pistleri ayarlamayı ihmal etmemişler. Örneğin Sau Paulo'da (Meksika) havalar oldukça sıcakken Moskova'da yollar buzlarla kaplı. Tokyo'da ise bir gece yarışındasınız (pistler ışıklandırılmış tabi). Laf pistlerden açılmışken

(pist pist, tostumu yemesene be kedicik, ormanda yazmanın dezavantajı 1) yarıştan önce ekrana gelen bilgileri (İngilizcesini anlamasanız bile) pistin haritasına, yarış yönüne ve dikkatli olmanız gereken yere konmuş olan işaretlere dikkat ederek değerlendirin. Yarış yönüne dikkat etmek de ne demek şimdi? Şu demek: Yarış başladıktan sonra yollar birbirinin içinden geçebiliyor ve siz de (ben yarışırken başıma geldi diye siz de aynı hatayı yapacak değilsiniz ama benden söylemesi) hızla çarpık çurpuk giderken birden yanlış yola girebiliyorsunuz.

Oyunun zorluk derecesini 4 değişik kademeden biri ile ayarlayabiliyorsunuz. Ben açıkçası ilk önceleri EASY ile tüm bir sezonu 1. olarak bitirebiliyordum. GO KART'ıma alışınca zorluk derecesini yükselttim ve hayatın hiç de kolay olmadığını anladım. Direksiyonunuz başına oturacak adamı da 8 değişik kişi arasından seçebiliyorsunuz Burası da önemli çünkü oyunda başarılı olan sürücüler belli.. Mesela Kevin Moore ve Klaus Krugel iyi yarışçılar iken bayan olanı (ismini şu anda bankta otururken hatırlayamadım, dezavantaj 2) kötü bir yarışçı. Hal böyle iken siz gider de bayanı seçerseniz bu sizin yarışmanızı kötü etkileyecek demek değildir tabi rakipleriniz güçlü olacak demektir. Bence siz iyi sürücülerden birini seçerek akıllıca davranmış olun.

Go Kart yarışmalarını iki türlü yapabilirsiniz:

1) ARCADE: 3 hak ile oyuna başlıyorsunuz. Yarış her pistte başarılı olup olamadığınız ilk 3'e girip girememenize bağlı. İlk 3'e giremezseniz bir hakkınız ölüyor. Tabi eğer yarışlar boyunca para kazanmışsanız 5000 dolara (dolar da 50.000TL. oldu, ne alakası varsa) hak alabilirsiniz.. İsterseniz para olayını açıklığa kavuşturalım.

PARA: Super Karts'da yarışlarda aldığınız dereceye göre para kazanıyorsunuz. Köşeyi dönmenin esas yolu ise pistlerdeki paraları toplamaktan geçiyor. Pistlerden toplayacağınız tek bonus para değil tabi. Şimdi bu özellikler bir bakalım.

BONUSLAR: Bonusları pistlerden toplayabileceğiniz gibi paranızla da alabilirsiniz. Bu bonuslar işe şunlar:

TURBO: Adından da anlaşılacağı üzere Go Kart'ınız bir süre için turbo özelliği ile ivmeleniyor . Yarışa başlarken, uzun düzlüklerde (gözünüz ekrandaki haritada tabi) ve bitiş çizgisine yaklaşırken kullanmanız özelliğle tavsiye edilir.

OIL: Hızla ilerlerken rakibiniz arkanızdan çok yaklaşırsa yere biraz yağ atarak kaymasına sebep olmak o kadar da ahlaksız olmaz sanıyorum.

SUPER GRIP: Lastiklerinin çarpışmalarda ve viraJlarda aşınıyor tabi. Super Grip bu zararı önlemeye yarıyor (bu tamamen benim çıkardığım bir sonuçtur gerçekle ilgisinin olup olmadığı hala tartışılmaktadır).

Tüm bu özellikleri pistlerde de toplayabildiğinizi kaç kere söyleyeceğim bilmiyorum. Ama daha hiç söylemediğimi bildiğim bir şey ise: paranızla yarış aralarında Go Kart'ınızı UPGRADE (bilgisayar piyasasında bu günlerde çok moda olan bir kelime) edebiliyorsunuz. Motoru, sağlamlığını lastikleri ve yakıt deposunu geliştirebilirsiniz. Parayı veren düdüğü çalar misali. Bu UPGRADE'lerin yarışlarda oldukça faydasını göreceksiniz. Nerde kalmıştık yahu (beyler bayanlar yanıma oldukça güzel bir kız oturdu, yazıma kısa bir ara veriyor ve "Ben bir yazarım" diyerek muhabbette başlıyorum, avantajlar 1) Niye kızlar bilgisayar oyunları ile pek ilgilenmezler anlamıyorum?!?!?!?

2) SEASON: Los Angeles, Londra, Berlin, Delhi, SauPaulo, Moskova ve Tokyo gibi kentlerin değişik pistlerinde ikişer kez yarışarak uzun bir sezona başlayabilirsiniz. Ayrıca bu deplasmanlı!! sezonun isterseniz 1. istemezseniz de 2. yarısını oynayabilirsiniz.

Valla oyunun grafik özelliklerini falan değiştirebiliyorsunuz da size bu saatten sonra bunları anlatmayı hiç düşünmüyorum. Çünkü moralim demin ki kısa süren muhabbete çok bozuldu valla (avantaj 1 ilgi görmeme halinde dezavantaj 3 olabiliyormuş). Yazıma daha fazla devam edemiyeceğim. Ben Neyzen'e gidiyorum

MERT TOPÇU

CAP COMBAT AIR

Çok zaman oldu. Ama neden bilmem, beynimin bir köşesine kaydolmuş, bir anımdır. O zamanlar Amiga 500'üm vardı. Yeni oyunları sormak için bilgisayarcıma gittiğimde, insanlar yeni gelmiş bir oyuna bakıyorlardı (Şimdilerde benim şiddetle sıkılarak yaptığım gibi). İlk bakışta ilgimi çeken bu oyun bir uçak simulasyonu olan (eskiler bilir) F-18 İnterceptor'du ve o zamanlar yapıtıkları bütün oyunlarını oynadığım Electronic Arts yazmıştı. Benim ilgi odağımı tam onikiden vuran özellik ise oyundaki çarpıcı vektör grafiklerdi. Kamera uçağın üzerinde 360 derece dönebiliyordu ve ayrıntılı uçak resimleri vardi. O zamanlar yeni olan bu özellik, şimdi bir uçak simulasyonunda olmasa ayıplıyoruz (İnsanoğlu nankör mirim...(çok doğru...(bence de))). Ama o zamandan, günümüze dokuz yıl geçti ve geçen yıllar için de bilgisayarların gelişiminden faydalanan programcılar, giderek gerçeğe daha yakın simulasyonlar yazmaya başladılar. Artık CNN canlı yayınlarında Briefing veren NATO komutanlarının gösterdiği görüntüleri bilgisayarınızın ekranında görebiliyorsunuz. Combat Air Patrol'da da gerek kokpit görüntüleri gerekse de dış mekan grafikleri, texture-map tekniği kullanılarak gerçeğe oldukça yakın olarak yazılmış ve yazan firma da Psygnosis (çok severim kendilerini).

Psygnosis'in ilk olarak Amiga için tasarlayıp yazdığı, fakat satışa çıktığı zaman hayal kırıklığına uğradığı CAP, şimdi de PC'ler için yazıldı. Oyuna PC' lerin güzel özellikleri kullanılarak bazı eklemeler yapılmış. Neyse biz Amiga'cıları fazla kızdırmadan (ne de olsa bizim de kanımızda var) PC versiyonunu açıklamaya başlayalım

Klasık olarak her simulasyon oyununda gordugumuz bir dogfight sahnesi bu oyunun da girişini süslemiş. Sonra da hiç bir maceradan kaçınmayarak yapılmış, bir uçak gemisi resmi ekrana gelip sizin emirlerinizi bekliyor. Bu uçak gemisi üzerinde mouse pointeri gezdirirseniz değişik işlemler yapabiliyorsunuz. Şimdi sırasıyla bu işlemlere bir göz atalım. İlk olarak oyunu oynamaya başlamadan önce yapmanız gereken ayarlamaları, daha sonra da sırasıyla diğer özellikleri açıklayalım.

CONFIG: Uçak gemisinin size bakan yan tarafı) Burada oyun ile ilgili çok çeşitli ayarlar yapabilirsiniz. İlk olarak karşınıza çıkan Joystick calibration bolumu.Bu arada lafı gelmiş iken beyan edeyim.Joystick ile oynamak çok zevkli. Klasik olarak bu ayarlamaları yaptıktan sonra, şimdi karşınızda gördüğünüz seçeneklere bir göz atalım.

Constant Speed (On/Off): Oyunu sabit bir hızda oynamanız için gerekli bir seçenek. Yani oyunda objelerin bol bulunduğu bir yere geldiğinizde bilgisayarınızın yavaşlamasını istemiyorsanız bunu 'On' durumuna getirin. Yok eğer Pentium'unuz olacak kadar teknolojiyi yakından takip edebiliyorsanız ve ekranda objelerin çok bulunması bana koymaz diyorsanız bunu 'Off' yapın.

Max Enemy Aircraft (1/2/3/No Limit): Oyunda karşınıza çıkması muhtemel uçakların adedini belirliyorsunuz. Bu seçeneği 1,2,3 ve Sınırsız olarak değiştirebilirsiniz.

Personal Damage (On/Off): Size gelen acımasız kurşunlara karşı biraz dayanıklı olmanızı sağlıyor.

Wingman Damage (On/Off): Silah arkadaşınıza da kanatlarınız altına alabilirsiniz.

Unlimited Weapons (On/Off): Tanesi birkaç milyon dolar olan silahlardan sınırsız olarak kullanabilirsiniz.

Crash Detect (On/Off): Olurya, yere yakın uçarken kazara çarparsanız, uçağınızın bütün ihtişamı ile tekrar göklere dönmesini sağlayabilirsiniz. Bunu 'Off' yaparak ufak hatalarınızda göreve baştan başlamak zorunda olmazsınız

Kill Collision (On/Off): Çarpışma kontrolünü açıp kapatabilirsiniz. Mesela saatte 1000 küsür km/h hızla gidiyorsunuz. Birden karşınıza bir uçak çıkabilir. Eğer siz isterseniz o çıkan uçaga çarpmayabilirsiniz.

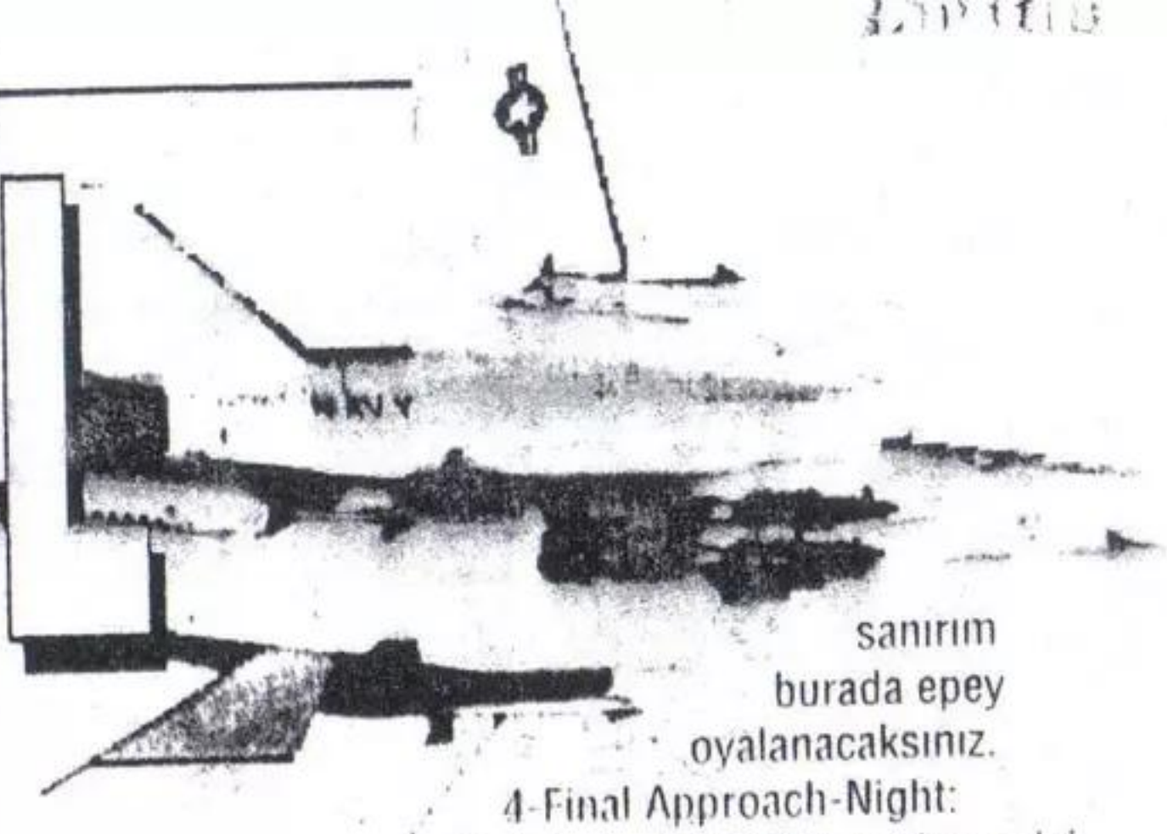
Campaign Mission Start (Carrier/Target/Random): Efendim, buradan da göreve nereden başlayacağınızı belirtiyorsunuz. Seçenekleriniz ise uçak gemisinden, tam hedefin üzerinde veya raslantısal olarak.

3D WORLD:

View Depth(Low/Medium/High): Makinanızın hızına bağlı olarak bu seçeneği arttırabilir veya azaltabilirsiniz.

Day/Night (On/Off): Uçuş zamanı sırasında

PATROL



gökyüzünün kararmasını veya aydınlanmasını sağlayabilirsiniz.

Clouds (On/Off): Gökyüzünde bulutların arasında uçmak istiyorsanız, bir de ufak bir ayrıntı olarak bilgisayarınız iyiyse bu seçeneği 'On' yapabilirsiniz.

Visible Payload (On/Off): Uçağın dış görüntüsünde silahlarınızın görünüp, görünmeyeceğini buradan belirleyebilirsiniz.

TRAINING : (En sağdaki uçak resmi) Adında anlaşılacağı gibi herhangi bir durum için deneme uçuşu yapıyorsunuz. Burada karşınıza çıkan bilgisayarda denemek istediğiniz durumu seçebilirsiniz. Bunlar sırasıyla:

FLIGHT

1-Catapult: Uçak gemisinden kalkış için deneme yapabilirsiniz.

2-10000 feet: 10000 Feet'de uçmak da zevkli olsa gerek.

3-Final Approach: Uçak gemisine inme denemelerini buradan yapabilirsiniz. Bu iş bayağı zor olduğundan, sanırım burada epey oyalanacaksınız.

4-Final Approach-Night: Geceleyin yukarıdan uçak gemisi çok güzel gözüküyor.

5-Refueling: Abi en zor iş bu yaaa...İğne deliğinden yakıt alacaksınız.(Ama bu uçağu vurmak çok zevkli)

6-Refueling-Night:Gece yarısı canınız yakıt almak isterse bu seçeneği seçin.

WEAPON

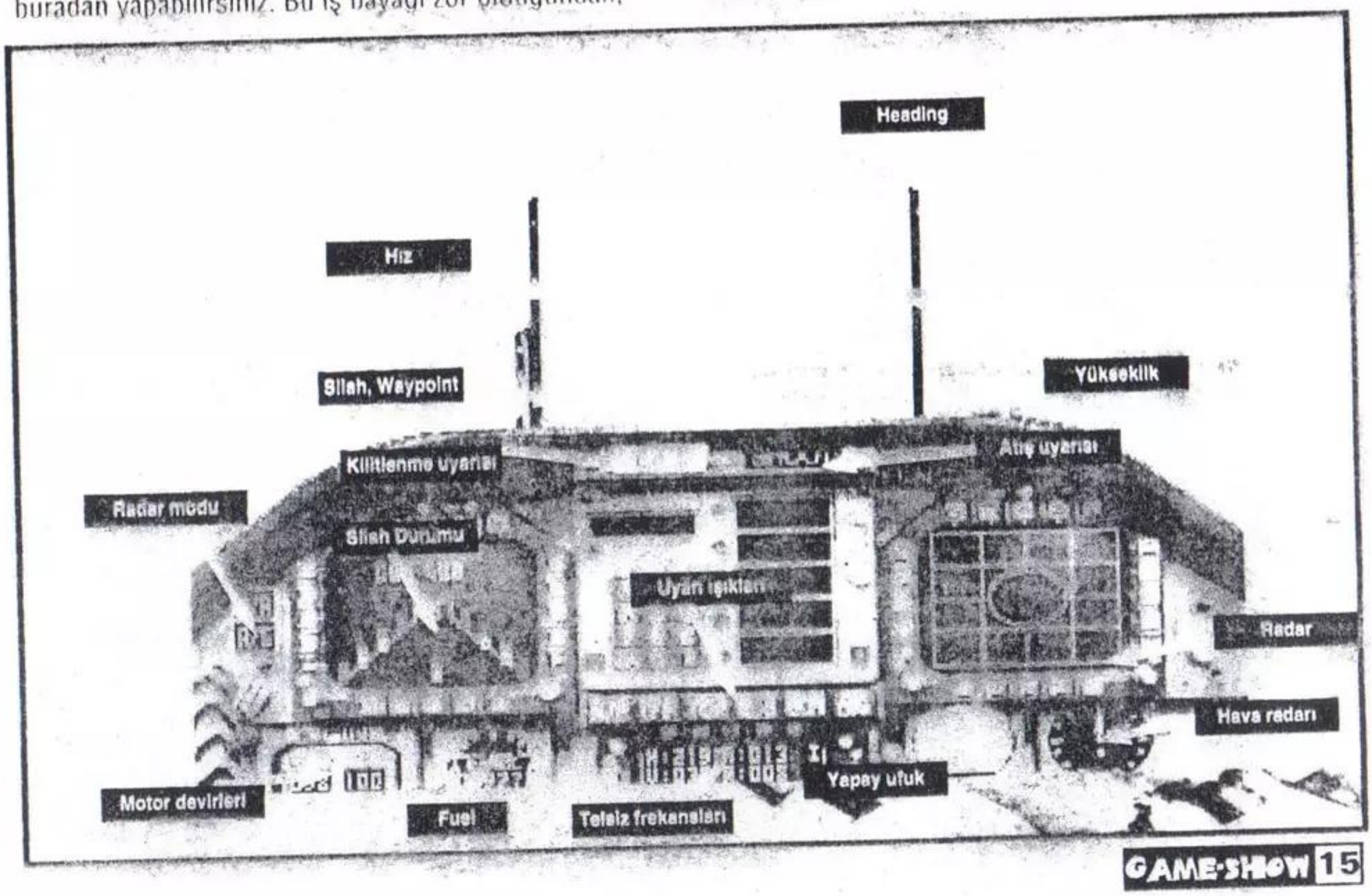
1-Air to Air: Yukarıda birkaç uçakla dogfiht yapmak istermisiniz.

2-Air to Air-Night: Uykusu kaçan bir-iki pilotu düşürebilirsiniz.

3-Air to Ground: Yer hedeflerine birkaç deneme atışı yapabilirsiniz.

4-Air to Ground-Night: Gece, siz, birkaç maverick ve birkaç zavallı hedef.

Alttaki iki seçenekten Flight Deck-Uçak gemisinden kalkmanıza, Airborne-Denemeye havadan başlamanıza izin veriyor.



Arkadaşlar, şaka bir yana birliğe katılmadan önce, burada uçak gemisine inme, refueling ve weapon training'leri ile çok samimi olmalısınız. Bunlarda usta olduğunuza karar verene kadar deneme yapmalısınız. Yoksa gerçek göreve çıkınca zorlanabilirsiniz.

INSTANT ACTION: (Kulenin önünde, fırlatılmaya hazır gözüken uçak) İşten,okuldan yada günlük yaptığınız herhangi bir sıkıcı işten eve döndüğünüzde veya hali-hazırda evde olupta canınız sıkıldığınızda bilgisayarınızın başına geçip CAP'i yükleyin. Bu seçeneği seçip, bütün hırsınızı karşınızda gözüken uçaktan alabilirsiniz. Burası gerçekçilik kısmının minumuma indirildiği, daha çok arcade olarak tasarlanmış ego tatmin bölümü. Deneyin iyi bir stress atma yolu olabilir.

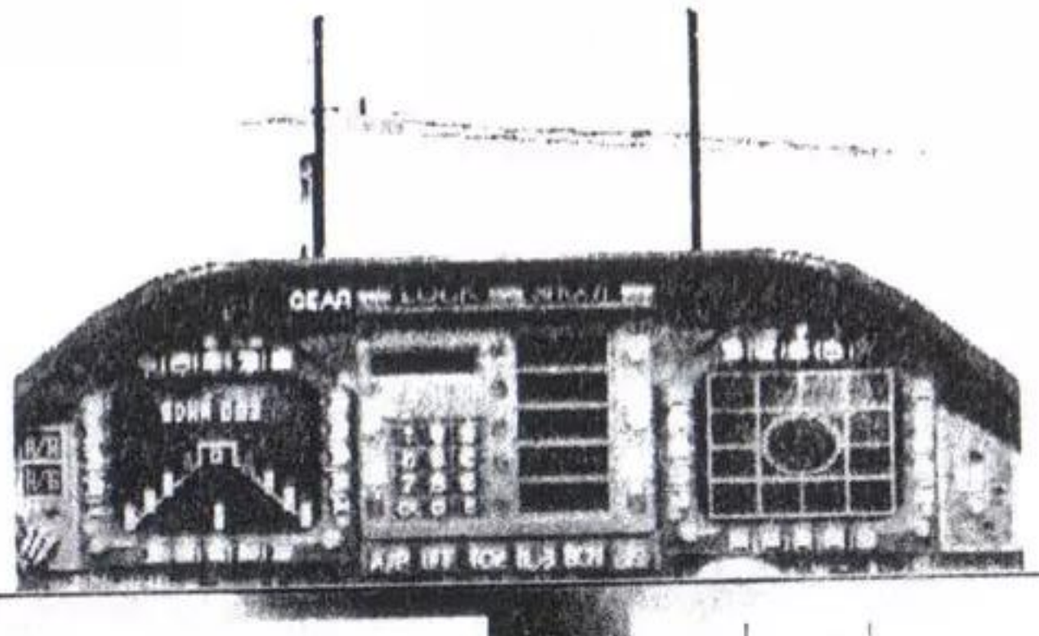
PILOT ROSTER: (Kontrol kulesinin altında dedikodu yapan subaylar) Buraya girip orduya kayıt yaptırabilirsiniz. Bilgisayara bağlanıp mevcut olan bir pilotu iptal edip, kendinizi yazdırın. Ayrıca birkaç görev geçtikten sonra buraya girip "INFO" seçeneğii ile başarı durumunuzu öğrenebilirsiniz.

SINGLE MISSION: (Soldaki yanlız uçak) Eğer Pilot Roster'da kayıt işlemlerimizi tamamladıysanız, bu ekranda tek bir görev için deneme yapabilirsiniz. Göreve hedefin tam üstünde veya uçak gemisinden kalkarak başlayabilirsiniz (Flight Deck ve Over Target seçenekleri). Ben bu görevleri oynamadan birliğe katılıp gerçek görevlere çıktığımdan, size pek fazla bilgi veremeyeceğim. Zaten fazla bilgiye de pek ihtiyacınız yok. Karşınıza bir uçak çıktığında, kendinize ucuzundan bir havadan havaya füze seçin ve ateş edin. Sonra da bakın bakalım, düşürdüğünüz uçak, düşürmeniz gereken uçakmıymış. Düşman uçağı ise 'hak etmişti bunu, kalleş!' dersiniz. Yok eğer zavallı bir silah arkadaşınız ise 'İyi çocuktu ama n'apalım...Dostlar sağolsun' gibisinden teselli sözcükleri ile avunursunuz.

CAMPAIGN: Son olarak bu seçenek ile Amerikan hava kuvvetlerine kaydınızı yaptırıp, Amerikan emperyalizminin dünyadaki hakimiyetini sürdurebilmesi için savaşacaksınız. Daha once 'Pilot Roster'da kayıt işlemlerinizi yaptıysanız, karşınıza çıkan listede adınızı seçip görevlere başlayabilirsiniz. Bu seçeneği seçtiğinizde, karşınıza doğru gelen gazetede savaşın başladığı haberini alıyorsunuz. Ve kendinizi size ilk görevlerinin verileceği ve görevler hakkında bilgi alabileceğiniz 'Briefing' odasında buluyorsunuz. Burada ekranın sağında bulunan fax'a benzer cihazdan (ne işinize yarayacaksa) o günkü hava raporunu alabilirsiniz. Kapının yanındaki dolaptan ise pilot datalarınızı kaydedebilir yada görevinizden istifa edebilirsiniz. Bu dolabın üstündeki ilkyardım çantasından kendinize hasta raporu yazdırıp o günkü göreve çıkmayabilirsiniz. Burada yapabileceğiniz son ve en önemli şey ise ekranın ortasında bulunan projector cihazı ile görev hakkında bilgi almak. Mouse ile bu cihaza kliklediğinizde hedefinizin bir görüntüsü, izlemeniz gereken rota ve yakıt ikmali yapacaksanız bunun hakkında bilgi ekrana gelecektir. Gerekli bütün bilgileri aldıktan sonra kapıdan dışarı çıkın. Şimdi kendinizi bir koridorda bulacaksınız. (Birden sanki adventure açıklıyormuşum gibi oldum) Sağdaki odada uçağınızdaki navigation bilgileriini değiştirebilirsiniz. Görevinize göre gideceğiniz noktaları buradan navigation bilgisayarına data olarak girip, havada iken o noktaları kolaylıkla bulabilirsiniz. Bu işlemi de yaptıysanız sıra geldi silah seçimine. Gördüğümüz gibi birçok silahı kullanabiliyorsunuz. Bunları açıklamaya bizim dergide, bu oyun için ayrılan sayfaların sayısı maalesef yetmiyor. Ben size kısa ve öz olarak yer hedefleri için Maverick'leri, havadaki hedefler için ise Sidewinder'ları tavsiye ederim.

Karada yapmanız gereken herbirseyleri tamamladıktan sonra, şimdi Flight Deck'e gidelim. Kendinizi 40-50 milyon dolarlık bir uçağın kokpitinde bulacaksınız. Şimdi isterseniz hep beraber bir görev tamamlayalım. Görevimiz bize en yakın düşman birliğine gerekli malzeme ikmali için kullanılan tek yolun üzerindeki köprü.

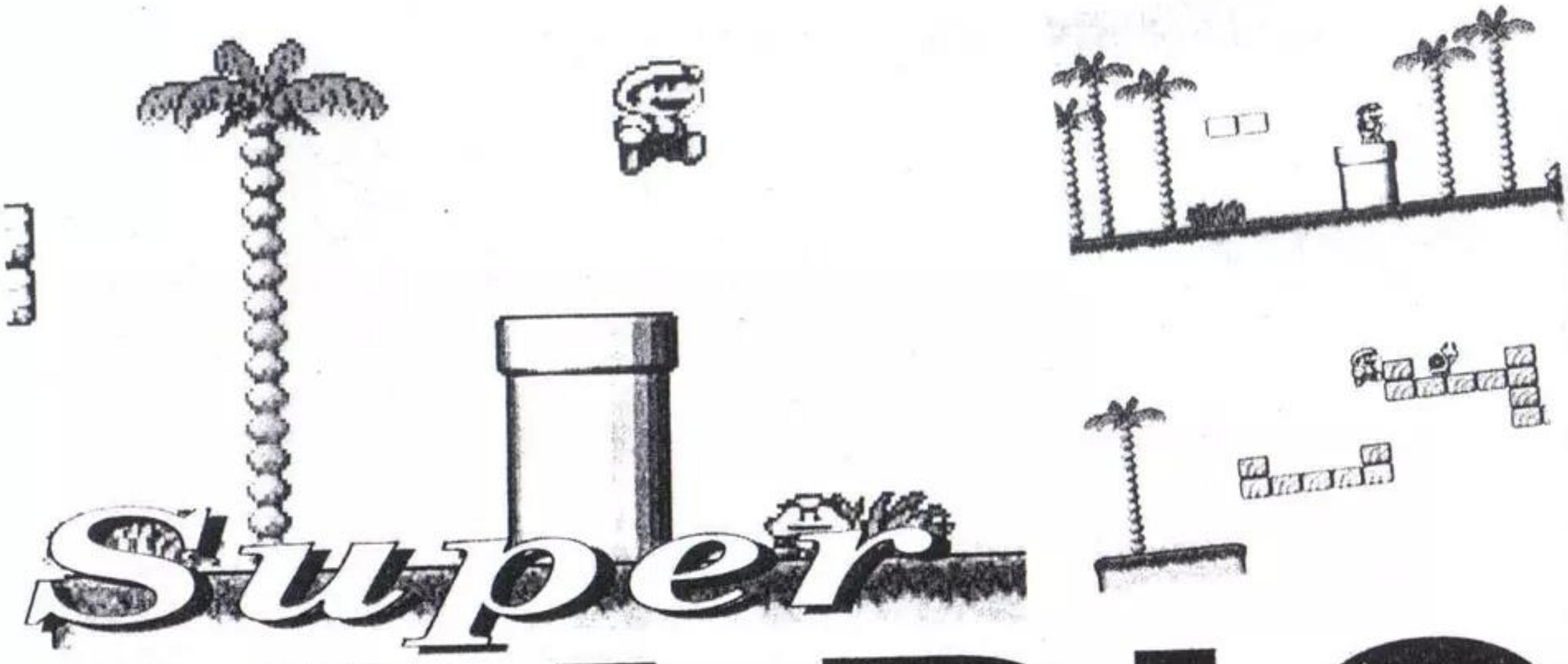
Briefing odasına gidip görev hakkında biraz bilgi alalım. Sonrada karşımıza çıkan silah seçeneklerinden,



o günkü kıyafetimize uygun olan birkaç tane seçelim. Artık uçağımızın içindeyiz. İlk önce bulunduğumuz kolluğa şöyle bir yerleşelim. Kaskımızı takalım (mesela yanı) Wingman'imize ve görev arkadaşlarımıza iyi uçuşlar dilediktan sonra besmele çekip uçağımızın motorlarını çalıştıralım (sağ ve sol alt tuşları). Dikkat ettiyseniz çoğul kullandım, yani iki adet motorumuz var. Motorların devir göstergeleri ekranda dikkatinizi çekecektir. Sol elinizin altında bulunan ve motor gücünü ayarlayan kolu ileri doğru itin ('+' ve '-' tuşları). Devir göstergeleri maximuma ulaşınca, demin İttiğiniz kolu biraz daha güçlü ittirin. İleri doğru bir adım daha gittiğini göreceksiniz. İşte bunu yaparak After Burner'ı açıyorsunuz ('0' tuşu). Son olarak, karşınızda duran ve altında Lunch yazan sarı düğmeye basarak, sizi tutan fırlatma mekanizmasını serbest bırakın ('L' tuşu). Şimdi mavi engin gökyüzünde süzülüyor olmamız lazım. Ha unutmadan önünüzde, üzerinde tekerlek (Levent sus) resmi olan yeşil düğmeye basın da iniş takımlarını içeri alın. Malum havada sürtünme var, yanar, kırlır birşey olur mazallah. Şimdi navigation bilgisayaranıza bakın. Bilgisayar, sizi en güvenilir yerden hedefe götürmek üzere programlanmıştır. İlk waypoint noktanıza doğru yönelmek için, head-up displayin en üstündeki heading göstergesindeki küçük oku ortaya getirerek ilerleyin. Bu noktaya vardığınızda navigation bilgisayarıda ikinci hedef noktasını seçin ('W' tuşu). Yukarıda yeni çıkan heading noktasını takip ederek hedefinize doğru gidin. Şimdi görevin en rahat kısmınızdasınız. Hatta yükseklik korkunuz yoksa, aşağı doğru bakıp, bulunduğunuz yerden aşağısı nasıl gözüküyor bakabilirsiniz. Yanlız, burada hatırlatmam gereken birşey var. Eğer şehrin üzerinden geçiyorsanız dikkatli olun. Çünkü aşağıdakiler alçaktan uçan uçakları pek sevmiyorlar. Köprüyü önünüzde görünce ilk önce radar sisteminize bir göz atıp yer hedefleri moduna getirin ('Tab' tuşu) ve yavaş yavaş alçalmaya başlayın. Sağ elinizde tuttuğunuz kolun üzerinde silah seçmeye yarayan kırmızı bir düğme var ('Ğ' ve 'Ü' tuşları). Hemen kendinize havadan yere bir füze veya bir bomba seçin. Hedefe doğru yaklaşınca head-up display'de silahınızı kilitlemeye çalışın. Kilitlediğiniz zamanda o baş parmağınızdaki sürekli yanıp sönen kırmızı düğmeye basıp ('Space' tuşu) ateş edin. Vuramadıysanız biraz ileriden bir U dönüşü yapıp tekrar bir sorti yapın. Yok eğer o demin taş gibi karşınızda duran köprü şu anda yer ile yeksan olmuş ise son Way point noktasını seçip uçak gemisine doğru yönelin. Birkaç yüz kilometre gittikten sonra üzerinizde görevi yapmanın verdiği mutlulukla uçak gemisine doğru alçalın. Size güvenlikle inmenize yardımcı olmak için yapılmış bilgisayar sistemini (Inteligent Landing Sistem-ILS) ve iniş takımlarınızı açın. Hızınızı düşürün. Uçak gemisine yaklaşınca burnunuzu iyice düşürüp, uçağın burnunu havaya kaldırın. İner inmez yerdeki çelik halatları tutacak kancayı atın('A' tuşu). Hızınız sıfır olunca hemen sağınızda bulunduğunuz kabin camının emniyet kilitlerini açan bir switch var. Ona basıp camı açın ve uçaktan aşağı inin (dikkat edinde düşmeyin. Biraz yüksektir) Denilenleri tam olarak yaptıysanız bir görevi tamamlamış olacaksınız.

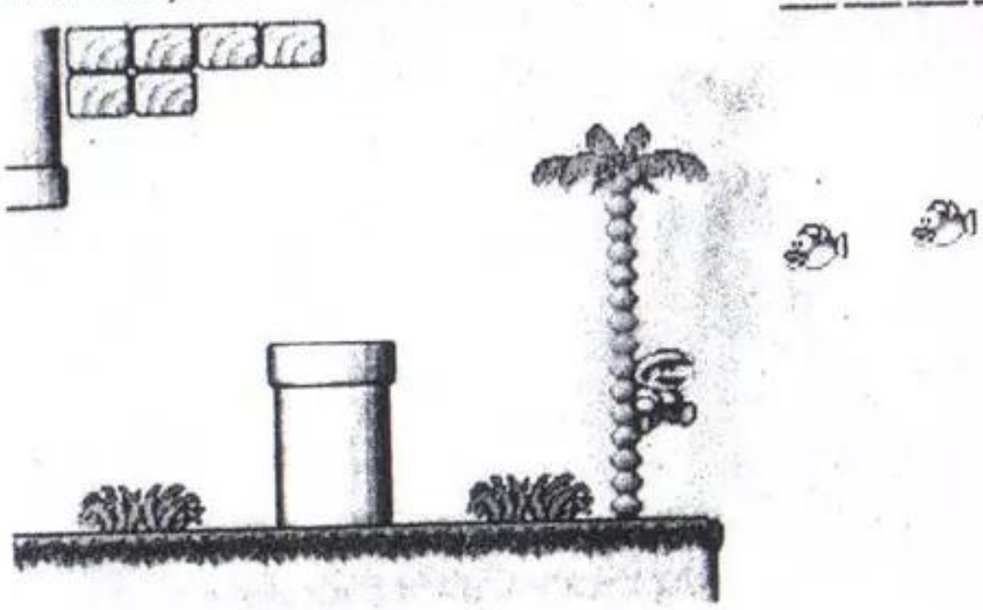
Evet bizden bu kadar. Şimdi size düşen sıkılana kadar bütün görevleri bitirmek. Bu yazının girişini okuyupda hala oyunu almamış olanlar için birkaç kelime söyleyip yazıyı bitirelim. Şöyle adam gibi hızlı, gerçekçi, sürükleyici ve güzel bir uçak simülasyonu oynamaya hasret kalmış eski pilotlardansanız bu oyunu kaçırmayın derim. Bir de birşey daha diyeyim de içimde kalmasın. Arkadaşlar bence de Warcraft, Dune 2'den çok daha güzel.

MEG



MARIO

Tamam şimdi sakin olun. Bu o televizyonda gördüğünüz Mario değil. Ama en az onun kadar zevkli ve sinir bozucu. Oyunda yönettiğimiz ve asıl mesleği musluk tamir etmek olan Mario, her ne halt oldu ise bir şekilde yolunu kaybedip mantarların, kaplumbağların ve ebil yaratıkların bulunduğu bir dünya'ya düşer. Amacımız Mario'u sağ salim tek parça olarak bu dünya'dan kurtarmak. Mario'nun kontrollerine gelince, ileri ve geri gitmek için kursör tuşlarını kullanabilirsiniz. Alt tuşunu kullanarak Mario'nun atlamasını sağlayabileceğiniz gibi canınız koşmak isterse de Ctrl tuşuna basabilirsiniz. Ancak bazı yerlerde bu iki tuşu birden kullanmanız gerekiyor. Örneğin ilk bölümde iki balığın bulunduğu yerden atlamak için Ctrl tuşuna basarak koşup, Alt tuşuna basarakta atlamalısınız. Bu ve bunun gibi yerleri ancak bu şekilde geçebilirsiniz. Oyun içinde üzerlerinde soru işaretleri bulunan kutucuklara kafa atarsanız puandan başka bir işe yaramayan altın paraların yanı sıra değişik objelere de sahip olursunuz. Bu değişik objelerden çiçek olanı size space tuşunu kullanarak atabileceğiniz bir silah verir, mantar ise Mario'nun boyunun biraz artmasına ve atlama kabiliyetlerinin gelişmesine yarar. Oyun içersinde göreceğiniz bazı büyük

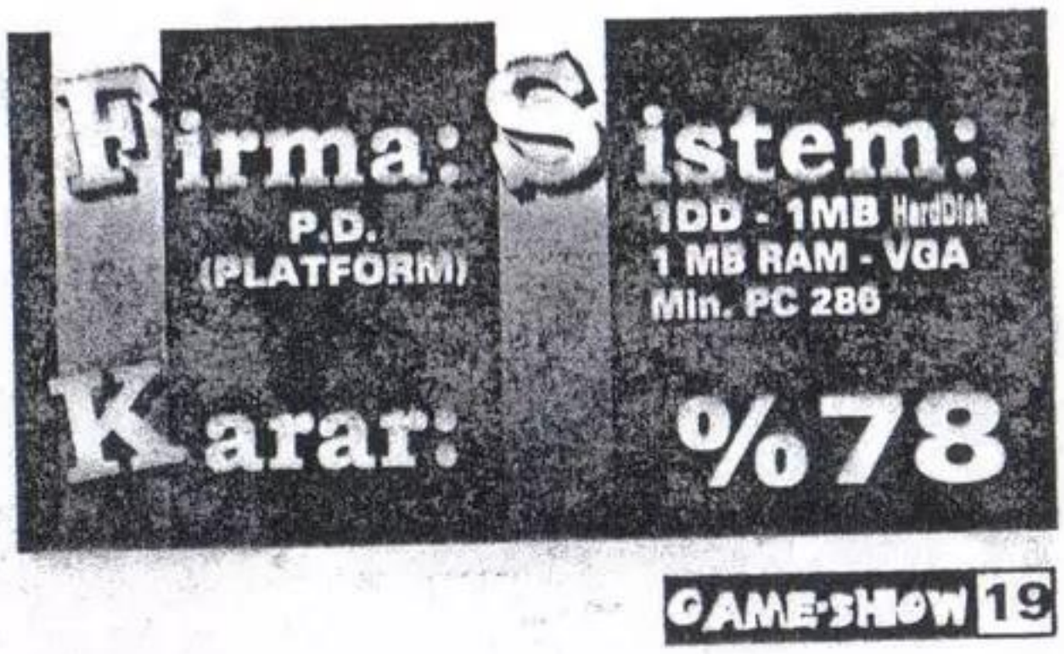


KİM ULA BU MARIO

Bu Mario fırsatçı İtalyan bir musluk tamircisi. 1980'lerin başında video oyun piyasası göçtükten sonra Nintendo firmasının ana kahramanı olarak piyasaya çıktı ve Nintend, Game Boy, Super Nintendo derken piyasayı tek başına adam oldu. Kısa boylu, tombik ve genelde yanında birkaç arkadaşıyla beraber küçük şirin bir prensesi kurtarmak için platform oyunlarında boy gösterir.

boruların üzerlerine gelip aşağı çektiğinizde ise bonus odalarına geçebiliriz. Bu odalardan ise yukarıda açıkladığım objelere sahip olabilirsiniz. Oyuna ilk başladığınızda Mario oldukça kısa boylu bir bücür olarak karşımıza geliyor. Mantar ve çiçek objelerini aldığınız zamanda boyu ve eni artıyor. Eğer oyun içindeki yaratıklara yakalanırsanız aldığınız bu ekstra güçler kaybolur. Konu açılmışken birazda yaratıklardan bahsedelim. Oyunun ilk bölümlerinde çıkan kaplumbağa, yerden bitme ebil, ve balık gibi yaratıkları üzerlerine atlayarak safdışı edebiliyoruz. Yalnız ilk ve ikinci bölümlerde bulunan acayip bitki ve ateş toplarının üzerine atlamak intihar olacağından bunu asla tavsiye etmem. Evet oyunumuz genel olarak bağımlılık yaratacak türde. Ama oynarken dikkat edin ve fazla sinirlenmemeye çalışın. Çünkü oyundaki bütün haklarınızı kaybettikten sonra oyun en başa dönüyor. Bu arada oyunun save edilemediği gibi kod falan da vermediğini belirtmek isterim. Son olarak bu oyunu bilgisayarının hafızası az olanlara ve bu tür platform oyunlarından hoşlanıp biraz vakit geçirmek isteyen herkeze kesinlikle tavsiye ederim.

Mr.OZ



Jagged ALLIANCE

Öncelikle 16 yaşından küçüklerin ve ruh hastalarının oynaması tehlikeli ve yasaktır. Madem ısrar ediyorsunuz, birer yatıştırıcı alın bakiim. Çünkü birazdan dünyanız kararacak, hayatınız kayacak ve tırlatacaksınız. Sebep de Jagged Allience'ın sevgili programcıları Neyse, hadi tırlatalım Oyunu install ederken notları okumayanlar için şimdiden belirteyim. Oyunumuzun güzellikleri daha çalıştırılırken başlıyor. Büyük bir ayrımcılık ve ırkçılık yapan (O.J. Simpson'ın kulakları çınlasın) programcılar ram'ı 8 Mb.'tan az olanları aşağılayarak farklı dosya ile oyunu çalıştırmalarını sağlamışlar. Ram'ı 8 Mb. ve üzeri olanlar "JA" yazarken, aşağılık bilgisayarlar "JAVM" yazıyor. (Şimdi de benim bilgisayarın kulakları çınlasın. Zaten daha bir sürü kulak çınlatıcam.)

Neyse, çalıştıralım ve oyunun demosunu izleyelim derken demo falan bulamıyoruz. En azından "üzüntü ve muz kabuğu" dedirtecek bir giriş var.

İlk Kontrol Panosu :

Sonuçta oyunun ilk kontrol panosu karşımızda. Muhteşem programcıların bize attığı ikinci kazık, ram gözetilmeden herkese atılmış. Her oyunda ilk çıkan kontroller arasında yer alan "Load a Game" seçeneğinin yerinde yeller esiyor. Burada "Continue Game" seçeneği var ve oyunun asıl kontrollerine buradan gireceğiz. Bu seçeneği, yüklemek istediğimiz bir save dosyamız varsa kullanacağız Bunu birazdan asıl kontrol odasını anlatırken yazacağım

İlk kontrol panosunda sırasıyla :

Start New Game : Oyuna yeni başlayacaklar için

Continue Game : Asıl kontrollere gider

Exit to Dos : Dos'a geri dönüş

"Start New Game" seçeneği bizi oyunun konusunun anlatıldığı 'demomsu' sıkıcı bir konuşmanın içine atıyor. "Ya sabır!" deyip hiç olmazsa bir kere okuyun (şifa niyetine). Yine de yazarlığın icaplarındandır; olmayan konuyu biraz anlatayım :

Küçük ve şirin Metavira Adası (60 sektörlük hayvani bir ada!) Atlantik Okyanusu'nun güneyinin incisidir. Ne yazık ki bu inci 1952 yılının Ocak ayında nükleer test alanı olarak kullanılmış (Chirac'ın kulakları çınlasın). Yıllar sonra bu adada müthiş bir ilacın yapımında kullanılacak bir bitki bulunur. Maalesef profesörümüz Jack ve bomba yapımında kullanılabilecek potansiyellere sahip kızı Brenda,

Eee Malum Mevsim Sonbahar BEŞİKTAŞTA EV ARAMA ZAMANI

Gelenek olmuş artık her üniversite öğrencisi gibi Sonbahar gelince oturduğumuz evden atılıyoruz. Sanırım bu bir doğa kanunu- neyse Allah'tan Mr.OZ'un babası emlakçı, bize Pasifik'te bir adada oldukça

hesaplı bir ev ayarlıyor. Ulaşımı biraz zor (paraşütle atlanıyor) ama olsun, timsah dolu nehri geçince ilk ev (zaten adadaki tek ev). Evin içinde üstlerinde 'Mister NO' yazan bazı sandıklar var, herhalde eskiden burda

kalan öğrencinin eşyaları. Tam bir şişenin içine kontratı ve depozitoyu koyup okyanusa atmaya hazırlanırken (postane daha bitmemiş) dışardan bazı gürültüler duyuyoruz. O da ne, başka öğrenciler de eve

Lucas Santino adında 'kötü' bir adam tarafından kandırılarak safdışı bırakılırlar (sürpriz!). İşte burada devreye biz girip profesöre yardım edeceğiz (daha büyük sürpriz!) Böylece dünyayı kurtarmak gibi klasik bir göreve atılıyoruz.
Konuşmadan sonra oyunun zorluk derecesini belirleyeceksiniz. "Easier/ Normal/ Harder" şeklinde kolaydan zora sıralanan zorluk dereceleri arasında fazla düşünmenize gerek yok. Çünkü eğer "Easier"da oynayıp bitirebilirseniz ben de kendimi GameShow'un bürosundan aşağı atacağım. Tabi büronun birinci katta olması sözümün değeriyle uzaktan yakından alakalı değildir! Aslında sözüm sizin becerinize değil (ondan kimsenin şüphesi yok..) fakat bu oyunun sonuna kadar sabır taşı olsa çatlar.
Zorluk derecesini de seçince asıl kontrol odasına giriyoruz. Unutmayın ilk başlayacaklar burada önce kendilerine bir takım kurmalıdırlar.

Asıl Kontrol Odası :

Her yol Roma'ya çıkar misali bizim de en sık geleceğimiz yer burası olacak. Yukarıdaki isme bakmayın, burası derme çatma bir barakaya benziyor. Oda grafiğinin içinde bazı bölümler oyunun kontrollerini oluşturuyor. Bunlar :

Duvardaki takvim (save\restore) : Alt kısmı 'restore' yani eski oyunları geri çağırma;üst kısmı ise 'save' yani yeni oyunu kaydetmek için

Masanın üstündeki bilgisayar (Contact A.I.M.) A.I.M. denilen ve paralı asker bulabileceğimiz birtür insan pazarlama kuruluşuna bağlanıp, kuracağımız takıma adam seçiyoruz.

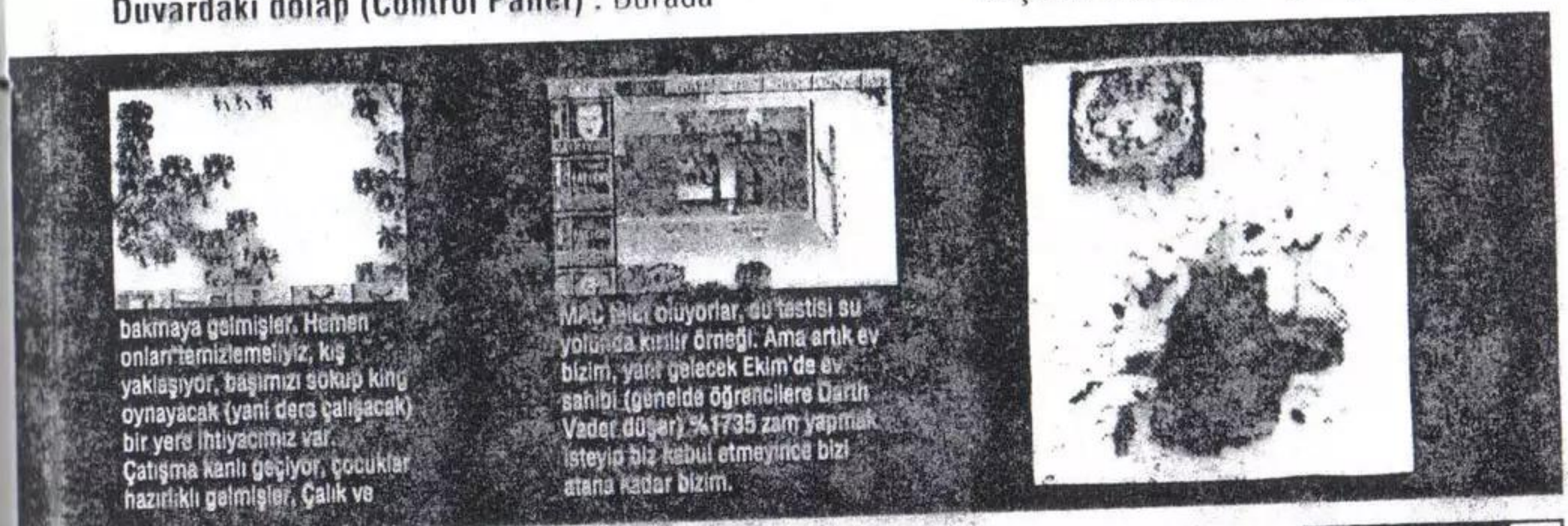
Tahta perdeyle kapatılmış pencere (View Team) : Tam anlamıyla gereksiz bir seçenek. Burada zaten bir sürü tabloda göreceğiniz, takımın özellikleri, masraflarınız (bekçiler, işçiler ve takım) ve ağaçlardan elde ettiğimiz gelir gösteriliyor. Ayrıca elimizdeki sektör sayısı gibi ayrıntılar var.

Duvardaki dolap (Control Panel) : Burada oynarken dikkatimizi çekecek bir sürü özelliği, açma kapama düğmeleri var. Fakat öyle çok kontrol seçeneği var ki hepsini anlatmama imkan yok. Ayrıca gerek de yok. Çünkü her seçenek açık bir şekilde yazılıp ismi konarak anlaşılır hale getirilmiş. Örnek vermek gerekirse buradan ekran kaymasını, müziği, efektleri...

Yatak (Sleep) : Ne yazık ki, bu güzel eşyada Brenda'yı konuk edemiyoruz. Sadece yatıp uyumak için. Bu sayede bir sonraki güne geçebiliriz.

Kapı (Leave) : İlk kontrol paneline geri gider.

Takım Kurmak : Asıl kontrol odasında, masanın üstünde duran bilgisayara kliklediğimiz zaman karşınıza FRP'lerden fırlayıp gelmiş bir karakter seçme bölümü çıkacak. Böyle karakter seçtiren bölümleri oldum olası sevememişimdir. Çünkü onca karakter ve özellik arasından benim gibi bir kararsız için seçim yapmak çok zor. Gözüm hep arkada kalır. Acaba en iyi takımı kurabildim mi? Yoksa diğer adam daha mı iyiydi? FRP oynayanlar bu soruları yakından tanır. İşte yine karşımıza çıktılar.
Seçeceğiniz adamlar ücretlerini günlük alacakları için uçuk ücretli profesyonelleri tercih etmeyin. Yoksa topu atarsınız ve askerler alacaklarını bir şekilde tahsil ederler. (Çok kötü şeyler olabilir!)
Adamların uzmanlık dalları 4'e ayrılıyor :
Mechanical: Mekanik bilgisi
Explosives: Patlayıcı bilgisi
Medical: Tıp bilgisi
Marksmanship: Nişancılık
Benim görüşüm size en yararlı olacak uzmanla doktorlar ve nişancılardır. Yaralanan bir adama doktor müdahale etmezse bu adamın gün bitinceye kadar dayanacağını düşünmek delilik olur (başıma gelmiş gibi mi anlattım?)
Ayrıca iyi nişancılarınız yoksa çatışmalar sizin için sinir bozucu bir kör dövüşüne döner ve düşman askerleri sizi gravyer peyniri



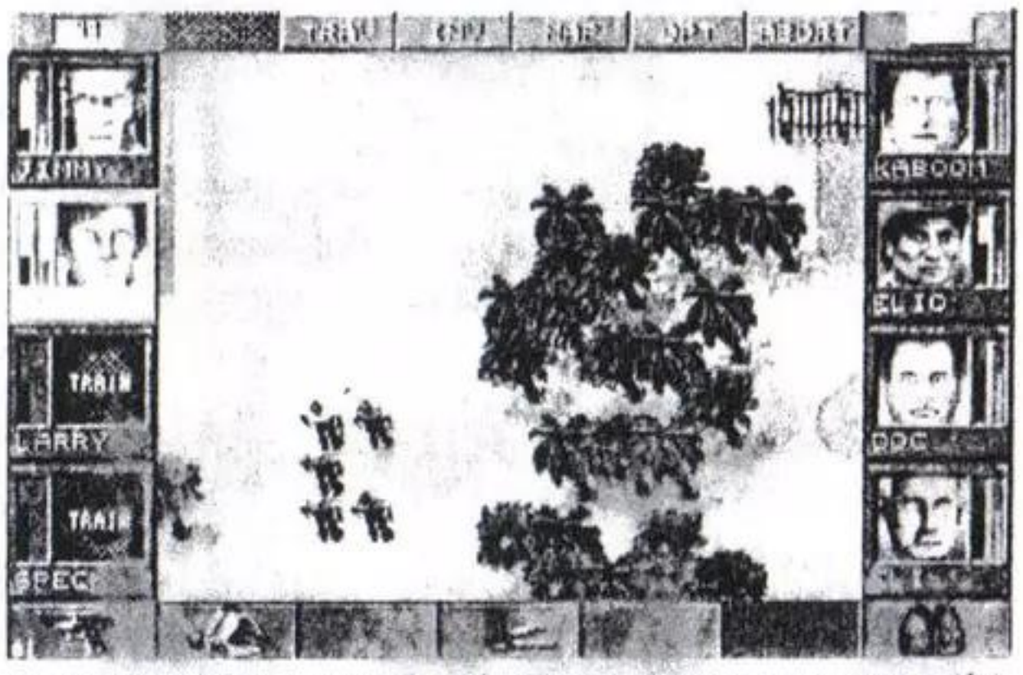
bakmaya gelmişler. Hemen onları temizlemeliyiz, kış yaklaşıyor, başımızı sokup king oynayacak (yani ders çalışacak) bir yere ihtiyacımız var. Çatışma kanlı geçiyor, çocuklar hazırlıklı gelmişler, Çalık ve

MAC fakir oluyorlar, dü testisi su yolunda kırılır örneği. Ama artık ev bizim, yarın gelecek Ekim'de ev sahibi (genelde öğrencilere Darth Vader düşer) %1735 zam yapmak isteyip biz kabul etmeyince bizi atana kadar bizim.

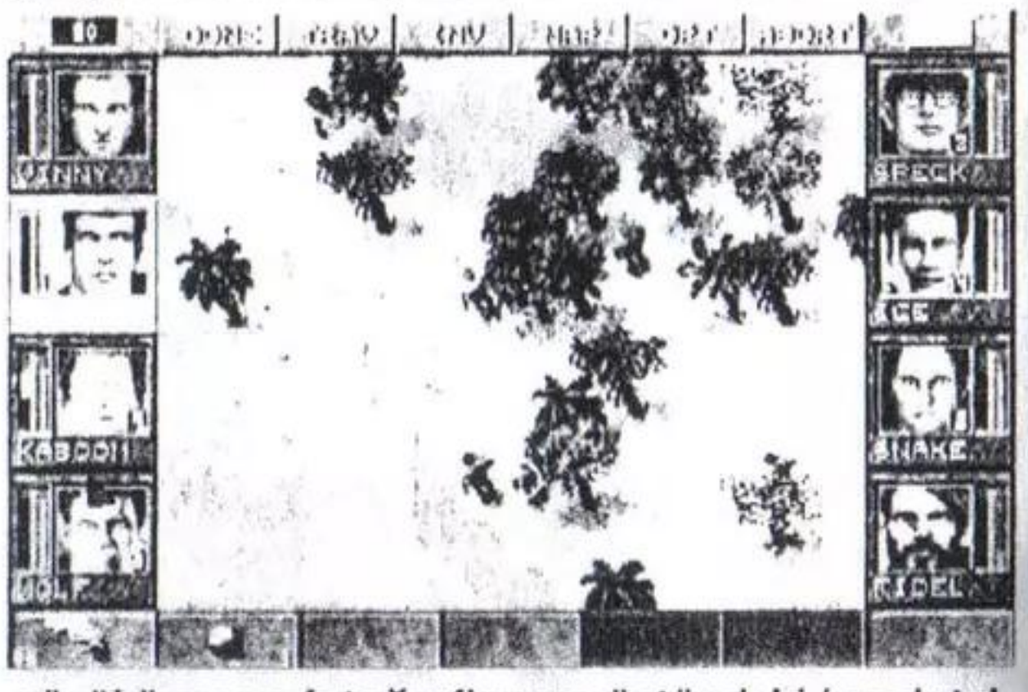
KLAVYE ÖRTÜSÜ

Asker Seçmece: Askere klikleyerek, resmine iki klik,space'e basarak ya da F1,F8
Mataradan su içmek için : Matarayı sol klikle alıp, inventory ekranında askerin kafasına sol klik
Kamuflaj kullanmak için : Kamuflajı alıp, inventory ekranında vücuda sol klik
Hareket etmek :İstenen yere çift sol klik
Hep beraber hareket : Sol tuşu basılı tutarken sağ tuşa klikleyerek
Sessizce hareket : Hareket sırasında Shift'e basarak
Eğilmek : Alt'ı basılı tutarken sol klik (imleç askerin üstünde), ya da imleç askerin üstünde sağ klik sonra sol klik
Dinlenerek yürüme (back up): Hareket sırasında Alt'a basarak
İstenen yöne bakma : Sağ tuş basılı iken sol tuşa klikleyerek
Bir askerle yer değiştirme : İmleç yer değişilecek askerin üstündeyken 'X'e basarak
Birşey almak : İmleç el şeklindeyken nesneye sol klik
İmleci el şekline sokmak : Ctrl tuşuna basarak
Eşyaları almadan incelemek ve işaretleri okumak : İmleç incelenecek şeyin üstündeyken 'Z' tuşuna basarak
Bir eşyanın özelliklerini görmek: Eşyaya sağ klik
Eşyayı kullanmak: Sağ eldeki eşya kullanılabilir. Ekranda herhangi bir yere sağ klik, böylece kullanma imleci çıkar, sonra sol klik
Görüntüyü değiştirmek: PgUp PgDown tuşları
Kullanılan askerin gördüğü düşmanı görmek: Enter'a basarak
Zamanı hızlandırmak: 'C' tuşuna basarak

gibi delik deşik yapar. İyi bir mekanikçi ise her türlü kapıyı maymuncukla açabilir ve tamirat yapabilir. Patlayıcı uzmanını ben sadece köprü başlarında nadiren bulunan mayınları temizlemekte kullandım. Bunun için başka bir uzman kullanırsanız Ay'a Seyahat kitabını okumasanız da olur. İlerleyen bölümlerde bu

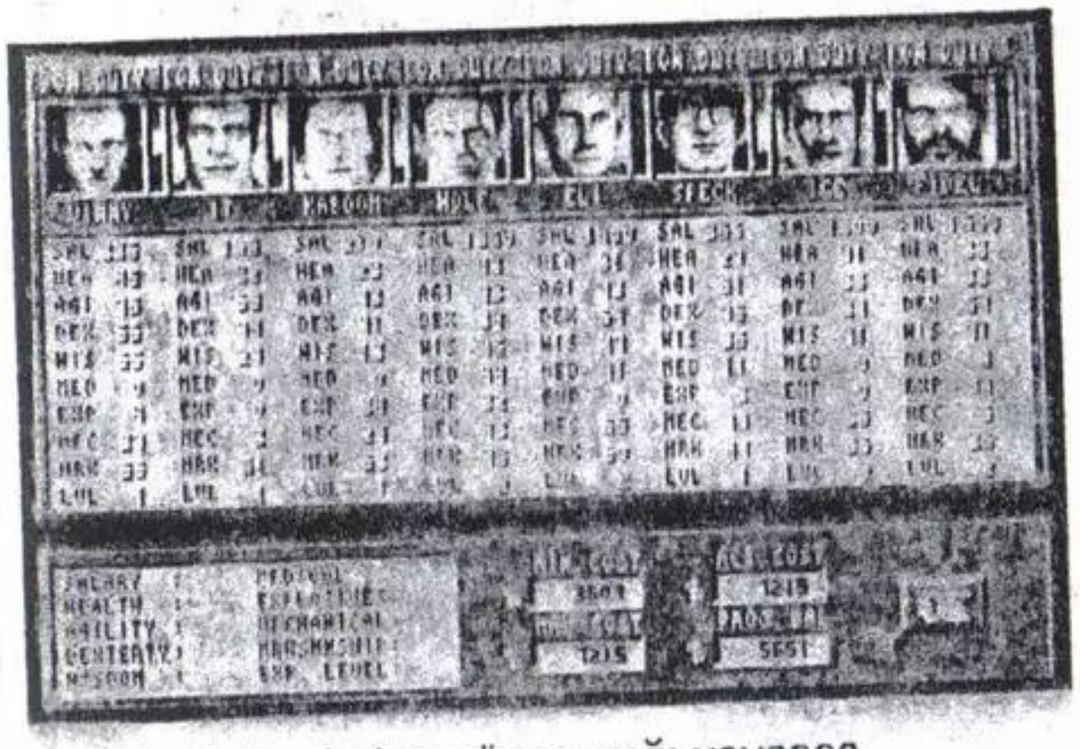


uzman patlayıcı yerleştirme ve mayın serme gibi görevlere de çıkabilir (rivayetlere göre...)
Bir de ikincil özellikler var :
Health: En önemlilerinden biri. Sağlık göstergesi
Agility: Çeviklik
Wisdom: Zeka seviyesi
Ucuz olsun diye gerizekalılar bölüğü kurarsanız adamlarınız hem geç öğrenir hem de verdiğiniz emirleri unutarak savaş suçu işlerler.
Son olarak askerlerin level'ları ise onların tecrübelerine göre artar. Yani çaylakların level'ı 1, ihtiyar kurtlarınki 9 olabilir. Tecrübeli bir asker savaş ekranında daha fazla hareket puanına sahip olacaktır.
A.I.M. ekranının altındaki tuşlardan :
Exit : Asıl kontrol odasına döndürür.
Info : Kurduğunuz takımın ortalama özellikleri ve başarı yüzdesi hakkında bilgi verir.
Gear : Baktığınız askerin üzerinde bulunan eşyaları gösterir.
Sağ ve sol oklarla istediğiniz askerleri bulur ve fotoğrafı üzerine klikleyip kiralarsınız. Tabi çok üstün özellikli olan askerler sizi aşağılayıp reddederler (kader utansın).
Yeni başlayan bir oyuncu olarak takımınızı kurduktan sonra uyumalısınız ki (büyüyesiniz) birinci gün başlasın ve görevinizi öğrenip savaşa girin.
Harita Kontrolleri : Uyuduktan sonra karşınıza çıkacak ekran Metavira haritası önünde bazı kontrollerle dolu.
Ekranın altında 3 farklı kontrol paneli var :
En solda takımınızla ilgili olanlar var. Takımınızı başlayacağınız sektöre yerleştirmek için önce 'team' tuşuna basıp, sonra size ait bir sektöre (başlarken tek sektörünüz var yani zor seçim) klikleyeceksiniz. 'Team' tuşunun altında asker sayınızı ve kaç askerin aktif görevde olduğunu belirten gösterge var. Bunun altında yer alan üzerinde askerlerinizin toplam ücreti yazan tuşa basınca karşınıza takımı hazırlayacağınız ekran geliyor. Bu ekranda askerlerin tüm özellikleri

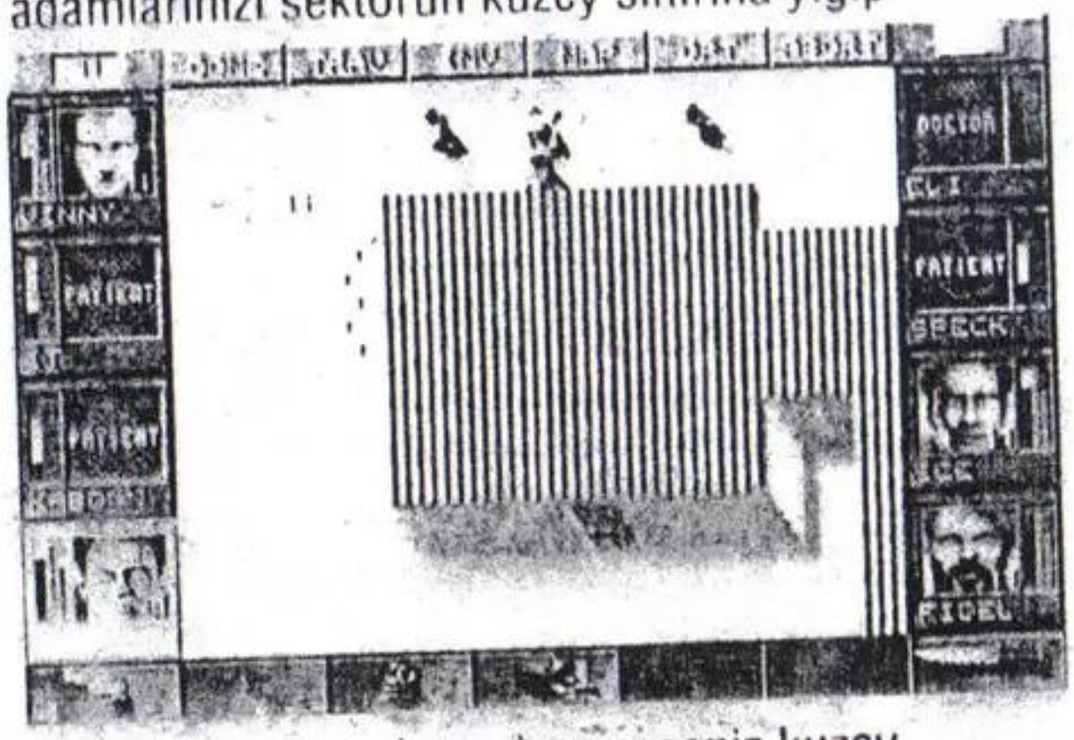


gözüküyor ve fotoğraflarının üstündeki 'on duty' yazısına kliklerseniz verebileceğiniz görevleri görebilirsiniz. Bunlar :On duty : Aktif görev, Rest: Dinlendirmek, Train : Fiziksel, tıp, patlayıcı, mekanik veya nişancılık çalışması yapar, Doctor : Ağır yaralı askerleri tedavi eder, Patient: Tedavi edilir, Repair : Üzerindeki objeleri tamir eder. (Mekanikçiler), Fire: Askeri kovmak için
Bu görevler asgari bir günlüktür.
Diğer fotoğraflarına kliklerseniz, inventory ekranı

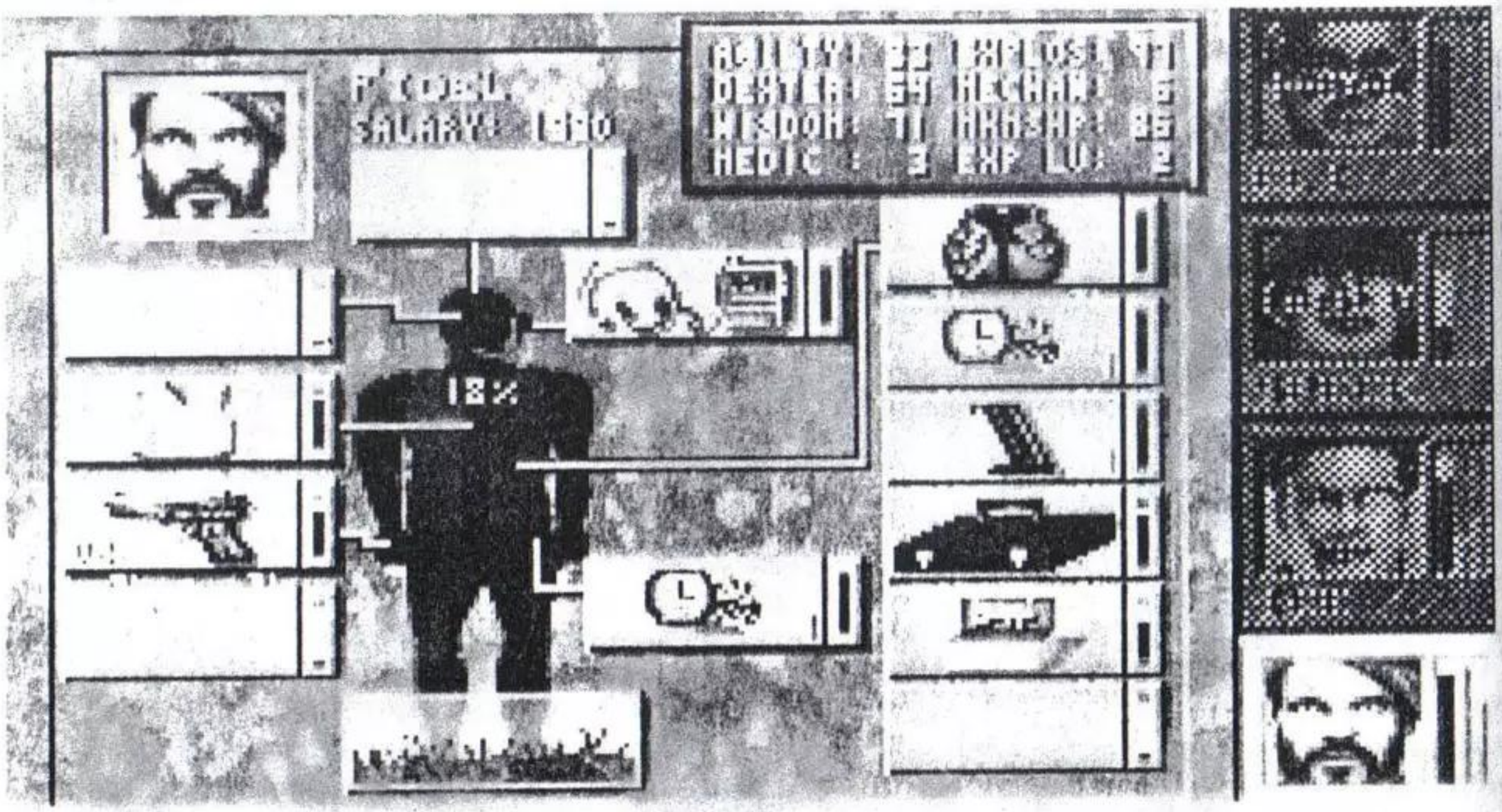
ıkar ve burada askerlerinizin elindeki techizatı belirleyebilirsiniz.
Harita ekranının altındaki ikinci bölüm ise bekçi ve işçilerin sayısını ayarlamaya yarar. Üzerinde 'Guards' yazılı tuşa basıp istediğiniz sektörünüze sol tuş ile kliklerseniz bir bekçi alır, sağ tuşa basarak bir bekçi azaltırsınız. Aynı şey üzerinde 'Tappers' yazılı tuşta işçiler için geçerli. Isterseniz bunların ücretlerini 'Salary' tuşuyla yükseltebilirsiniz.
Harita ekranının altındaki üçüncü bölüm ağaçların istatistiklerini veriyor. Yani kaç ağacınız var ve kaçı ürün verecek duruma ulaşmış, bunlardan toplam geliriniz nedir gibi... Ağaç başına 500 $ kazanırsınız. Bunları 'Proj. Bal.' tuşuyla daha detaylı görebilirsiniz. 'Trees' tuşuyla ise fabrikaları ve işleyebilecekleri ağaç sayısını görürsünüz.
Ekranın üstündeki sektör grafiklerinde ise içi boş siyah noktalar olgunlaşmamış ağaçları, yeşil renk olanlar ise olgunlaşmış ağaçları gösterir. Sarı noktalar işçi sayısıdır (olgunlaşmış ağaçlara eşit olmalı). Mavi noktalar o sektördeki bekçileri gösterir. Beyazlar ise takımınızı yerleştirdiğiniz sektörde onları temsil eder.
Takımınızı yerleştirip, sağ alt köşedeki 'OK' tuşuna basın ve savaşa başlayalım.
Savaş Ekranı : Ekranın sol üst köşesinde sektörün no'su, sektör bizimse yeşil, savaşılıyorsa kırmızı-yeşil şekilde yanıp söner.



Sağ üst köşede ise güneş ışığı yavaşça karanlığa gömülüyor. Sizin de bildiğiniz gibi kararınca gün bitecek (sürpriz!). Ekranın altında seçtiğiniz askerin taşıdığı eşyalar var. Sağ elindeki (en solda gözüken) eşya kullandığı eşyadır.
Ekranın iki yanında askerlerinizin resimleri ve istatistikleri var. Resimlere sağ tuş ile kliklerseniz :
Max. Aim: İyi nişan alır ve çok hareket puanı harcar.
Rsv. Points: Sağ elindeki kullanacağı alet için her sıra
gelişinde biraz hareket puanı saklar.
Mute : Askeriniz her emrinize "OK" diye gevezelik etmez.
Resmin yanındaki uzun barlardan soldaki kırmızı sağlık düzeyini, ortadaki mavi askerin nefesini ve sağdaki pembe ise hareket puanı düzeyini gösterir. Bu barlara sol tuş ile kliklerseniz askerin özelliklerini öğrenebiliesiniz. (Hareket puanını resmin üstünde rakam olarak da görebilirsiniz.) Ekranın üst ortasındaki seçenekler ise soldan sağa sırayla :
Done: Savaşta siz bütün askerlerinizin hareketlerini tamamlayınca buna basarak hareket sırasını düşmana verirsiniz.
Traverse : Sektör değiştirmeye yarar. (Başka türlü düşman sektörüne giremezsiniz). Mesela adamlarınızı sektörün kuzey sınırına yığıp



'Trav'e basar ve kuzeyi seçerseniz kuzey sektörüne geçersiniz.
Inv: Seçilen askerin üstündeki giysiler, techizat ve aletleri görür ve çeşitli ayarlamalar yapabilirsiniz.
Map: Ele geçirdiğiniz bir sektöre bekçi transfer etmek için. Bol bekçi bulunan bir sektör üzerinde sağ tuşa klikleyip bekçi alır daha sonra göndereceğiniz sektör üzerinde sol tuşa klikleriz. (Mesela yeni aldığımız sektörlere)
Opt: Quick save hariç asıl kontrol odasındaki panel ile aynı.
Abort : Beğenmediğiniz bir günü terketmek için.
◆ Ateş ederken imleç dikdörtgen halini aldığında sağ tuşa klikleyerek harcayacağınız hareket puanını belirleyebilirsiniz. Çok puan = İyi atış
◆ Nişan alırken imleç sabit kırmızı değilse (yanıp sönüyorsa) hedef menzil dışıdır ve vuramazsınız. Yaptığınız atışlar ancak taciz ateşi olabilir (ne demekse...)
◆ Düşman her yerde olabilir. Bu yüzden ağaçların arasından yürümek, savaşırken bir



çalının arkasına saklanmak ve hareketinizin sonunda eğilmek ortalık yerde kelaynak gibi avlanmanızı engelleyecektir.

◆ Çok cepli giysiler daha çok şey taşıdığından bulduğunuz yerde affetmeyin, hemen giyin.

◆ Her askerde mutlaka yedek şarjör bulunmalı. Çünkü Cüneyt Arkın gibi yumrukla adam öldüremezsiniz.

◆ Eğer her gördüğünüz barakanın içine hareket puanınız bitmiş bir şekilde dalarsanız düşman askerleri "Ooo, üzümlü kekimiz de gelmiş" diyeceklerdir. Girmeden bir sıra beklerseniz hareket puanınız tam olur ve kötü sürprizlerden kurtulabilirsiniz.

◆ Hareketinizden evvel biraz bekleyip imleçten o uzaklığın kaç hareket puanı götüreceğini öğrenirseniz boyunuzdan büyük işlere kalkışmamış olursunuz.

◆ Savaş ekranını bulunca fellik fellik düşman arayıp bulamayanlar; öncelikle 'traverse' yaparak düşman sektörüne geçmeyi deneyin (Alo çöpçatan hattı)

Bitirirken bu oyun için canı gönülden iyi birşey yazmak istiyorum ama zorlanıyorum. Ses ve efektler desen vasat, grafikler eh işte ve bir oyunu baştacı edecek en önemli şey atmosfer unutulmuş. Üstelik bu oyunu 4 Mb'lık bir bilgisayarda oynamak insanın mazoşist duygula rını geliştiriyor. Çünkü çok düşman askeri olan sektörlerde sıra düşmana geçince ya oturup maç izliyorsunuz ya da tamamen kilitleniyor ve programcılara iyi niyetlerinizi sunarak yeniden başlıyorsunuz.

Yine de biliyorum ki bu tip oyunların da hastaları var (Mac'in kulakları çınlasın). Onlar bu tür sorunlara zaten alışıktır (şamar oğlanı pozisyonu).

Fakat ismi saklı bir fani, bu oyun Dune 2'ye benziyor diye yazmıştı. Alakası bİle yok; tam anlamıyla UFO'nun ellerinden öper. Bu arada başka bir dergi elemanına (o kendini bilir) bir gönderme : Şu bizim Dune 2, valla da billa da Warcraft'ten daha güzel.

Gerçekten de takımınızı turn'ler dahilinde yönettiğiniz bu tip oyunlara ilgi duyuyorsanız UFO'nun oynanışı (savaş sahneleri) tamamen aynı. Tabi Jagged Allience, UFO'nun kalitesine ulaşmayı beceremiyor. Ama harddiskte 21.5 Mb. yer tutmayı çok iyi beceriyor üstelik çalıştırabilmek için 5 Mb. boş yer istiyor. (Bir rivayete göre oyunun sonlarına doğru her save dosyası 1 Mb. gibi bir rakama ulaşıyormuş.)

Bu açıklama da burada biter millet. Şimdi güneşin ilk ışıklarından evvel tabutumda olmalıyım. Sonuçta bu oyun için söyleyebileceğim yegane şey : "Gülü seven dikenine katlanır"

Tolga Önsal

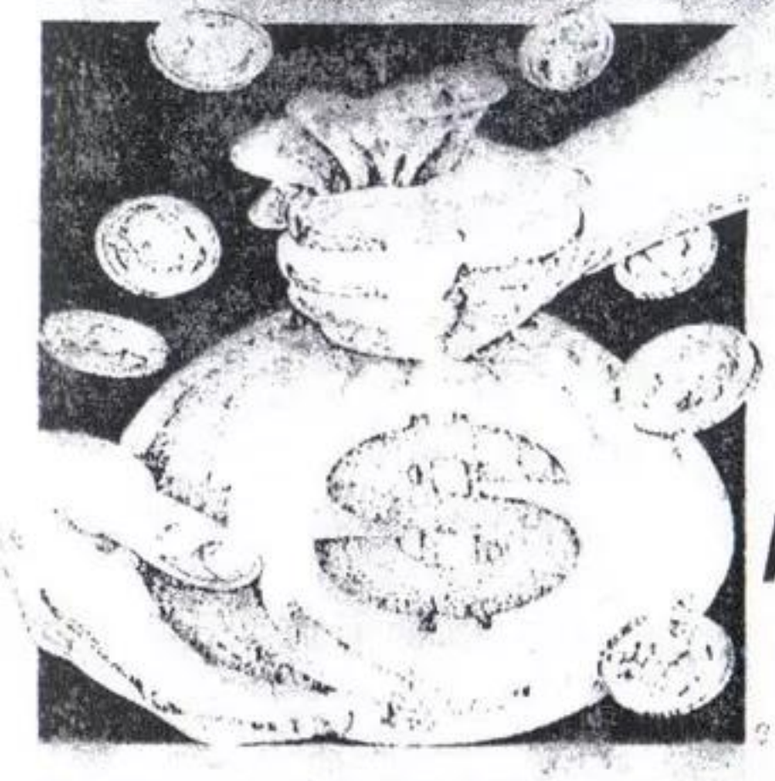
Arcade Strategy

Firma: SIRTECH (STRATEJI)

Sistem: 8HD - 22MB HardDisk 4/8 MB RAM - VGA Min. PC 386

Karar: %75 (MAC'e sorarsanız %85)

BROS COMPUTER MARKET



ARTIK DİSKETTE HİÇ OYUN ÇIKMIYOR
ARADIĞIM OYUNLAR HEP CD'DE
CD-ROM'UM VAR AMA CD'LER ÇOK PAHALI
BİLGİSAYARCIMA HİÇ YENİ OYUN GELMİYOR
.....DİYE YAKINIYORSANIZ
AYNEN BROS COMPUTER'İ ARIYORSUNUZ VE...
BROS'UN SICAK ORTAMI İLE TANIŞIYORSUNUZ

CD: COMMAND&CONQUER, THE NEED FOR SPEED, MAGIC CARPET 2
FADE TO BLACK, SIM ISLE, PHANTASMAGORIA

EKİM-KASIM 95 YENI OYUN LİSTESİ (DISK)

- COMMAND&CONQUER (DUNE3)
- MAGIC CARPET 2
- THE NEED FOR SPEED
- TEKWAR
- WITCHAVEN
- FADE TO BLACK (FLASHBACK2)
- BREACH 3
- PINBALL ILLUSIONS
- ZORRO 'THE QUEST'
- MICRO MACHINES 2
- PLAYER MANAGER 2
- PC RALLY
- THUNDERSCAPE
- EMPIRE

EKİM-KASIM 95 YENI OYUN LİSTESİ (DISK)

- US NAVY MARINE FIGHTERS
- VIOLA THE PIRELLI GAME
- GETTYSBURG
- TROUBLED TOWERS
- GREED
- ROAD HOG
- D-DAY 2
- BEAVIS&BUTTHEAD MOVIES
- HEROES OF MIGHT&MAGIC
- ABUSE
- VG FIGHTER
- HORIZONS
- A-TRAIN IV NETWORK
- MEGA MAN X FULL

AYRICA DURACELL, POWER, SKAPHANDER, VIRUS, MORDOR, QWIRKS, SHIVERS, FOOD FIGHT, TURBO BOAT, FINAL APPROACH, COMET BUSTERS, WOLFSBANE, DARK UNIVERSE, BOARD GAMES...VE YÜZLERCESİ

★ ARAYIN GENİŞ CD VE DİSKET OYUN PROGRAMLARI LİSTEMİZİ SİZE ULAŞTIRALIM.

★ TÜRKİYE'NİN HER YERİNE SİPARİŞLERİNİZ TOPTAN VE PARAKENDE OLARAK GÖNDERİLİR.

★ ÖZEL CD KAYITLARI, TOPTAN DİSKET VE BİLGİSAYAR MALZEMELERİ

★ PC, AMİGA SATIŞ VE SERVİS. CD OYUN, MULTİMERYA, CDI

SON DAKİKA!!! MORTAL COMBAT 3/15 HD

UYGUN FIYATLARLA BROS COMPUTER MARKET'DE

SON DAKİKA!!! LEMMINGS 3D /2 HD

ADRES: GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İŞHANI. 9/1 ÜSKÜDAR, İSTANBUL TEL:0 216 391 54 03 - 0 216 391 54 04

MAGIC

Selam dostlar, bu yazımızda size Bullfrog firmasının yeni bir hitini tanıtacağız. Söz konusu olan oyun daha önce dergimizin sekizinci sayısında açıkladığımız, Magic Carpet adlı oyunun devamı olan Magic Carpet II. Oyunun konusunu kısaca özetledikten sonra size oyun hakkında biraz açıklama yapalım. Kahramanımız birinci bölümdeki boyutları düşman büyücülerden temizlemiştir. Fakat Vissuluth adlı bir şeytanın bulunduğu bir başka boyutta tuzağa düşmüştür. O günden sonra kahramanımızın amacı bu şeytanı yenerek, bulunduğu boyuttaki tüm dünyaları düşmanlardan ve yaratıklardan temizlemek olmuştur. Amacına ulaşabilmesi için gerekli olan tek şey sizsiniz. Evet onu ve uçan halısını yöneterek amacına ulaşmasını sağlamalısınız.

Oyunda başta çıkan ana menüde şunları bulabilirsiniz:
Enter Name: Oyuncunun ismini belirler.
Define Keys: Control tuşlarını seçer.
Configure Joystick: Joystick ayarlarını düzenler.
Language Selection: Lisan seçimi yapar.
Exit Game: Dos ekranına çıkar.
Load Game: Eski oyunu yükler.
Save Game: Şimdiki oyunu kaydeder.
Begin Game: Oyuna başlar.
" Begin Game " seçeneğini seçtikten sonra, karşınıza başka bir ekran çıkar. Buradaki seçenekler şöyle:
Save Game: Bu seçenek sol-üst köşededir.
Load Game: Bu seçenek sağ-üst köşededir.
Restart Game: Bu seçenek sol-alt köşededir. Yeni bir oyuna başlamak için kullanılır.
Main Menu: Bu seçenek sağ-alt köşede bulunur. Bir önceki menüye döner.
Oyuna başlamak için, karşınızdaki haritada çıkan ayna ikonuna basmanız yeterlidir.
Sıra oyun ekranını açıklamaya geldi. Oyunu oynarken, yukarıda ufak bir kontrol paneli mevcut. Bu paneldeki göstergeleri sırasıyla sizlere açıklayalım: Önce ufak bir haritamız var. Bu harita sayesinde yakın çevrenizi rahatlıkla görebilirsiniz. Haritadaki noktaların

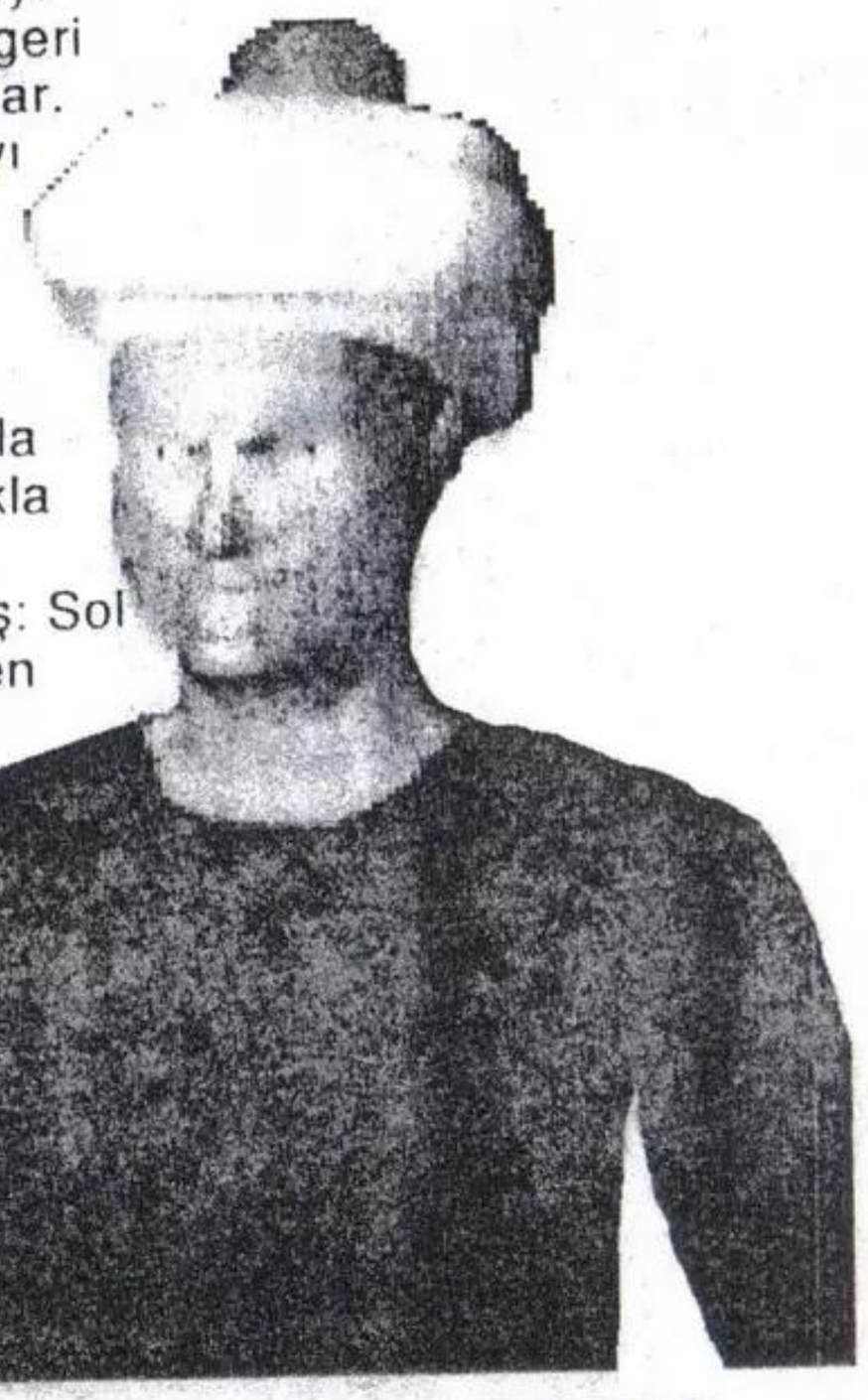
BÜYÜLER

◆**Fireball:** Oyunun başlangıcında tek dayanağınız olan büyü yani ateş topu. Bu büyüyü kullanarak düşmanlarınıza ateş topları atabilirsiniz. Yalnız bu büyü güçlü düşmanlara karşı pek etkilili sayılamaz.
Rapid Fire: Fireball büyüsünün ikinci kademesidir. Düşmanlara seri olarak ateş topu atmanızı sağlar.
Fire Storm: Fireball büyüsünün üçüncü ve son kademesidir. Herhangi bir yere atıldığında bir alev fırtınası çıkar.
◆**Possession:** Mana (büyü gücü) toplarına sizin renginizi verir, yani artık o güçler sizin gücünüz olur. Ayrıca binalara atıldığında, binaların üzerinde sizin sembolünüz belirir ve binalar sizin olur.
Mana Magnet: Bir mana topuna attığınızda, o top yakın çevresindeki topları kendine çeker.
Mana Lock: Bir mana topuna attığınızda onu sizden başka hiçbir büyücünün alamamasını sağlar.
◆**Castle:** Kalenizi kurmaya yarayan büyüdür.
Fire Tower: Ateş topu defanslı kale kurar.
Lightning Tower: Yıldırım defanslı kale kurar.
◆**Speed Up:** Bir süre için, halınızın hızını arttırır.
Super Speed: Halınızın hızını bir önceki büyüden daha fazla arttırır.
Super Speed II: Halınızın hızını maksimuma çıkarır.
◆**Bee Morph:** Bir süre için, arıya dönüşmenizi sağlar. (mağara ve gece bölümlerinde arı yerine ateş böceği vardır.)
Cymmerian Morph: Sizi Cymmerian adlı yaratığa dönüştürür.
Wyvern Morph: Sizi Wyvern adlı yaratığa dönüştürür.
◆**Heal:** Enerjinizi azar azar yenilemenizi sağlar.
Aid: Enerjinizi daha fazla yenilemenizi sağlar.
Consitution: Eğer mananız yeterliyse enerjinizi sonuna kadar yeniler.

CARPET 2

anlamını daha sonra açıklayacağım. Haritadan sonra kalenizin durumunu gösteren bir gösterge gelir. Bu göstergede bulunan kırmızı çizgi kalenizin enerjisini, beyaz çizgi ise kalenizde topladığınız büyü gücünü gösterir. Kalenizin seviyeside yanında rakamla yazılıdır. Kalenizin seviyesini gücünüz çoğaldıkça arttırabilirsiniz. Kaleden sonra balonlarınızın göstergesi gelir. Burada da kırmızı çizgiler balonlarınızın enerjisini ve beyaz çizgiler de balonlarınızın topladığı büyü güçlerini gösterir. Balonlarınızın sayısı yanda rakamla yazar, kaleleriniz belirli seviyelere gelince balonlarınızın sayısı artar. Balonlardan sonra kendi enerjiniz ve büyü gücünüz gelir. Yine kırmızı ve beyaz çizgilerle gösterilir. Daha sonra aktif büyleri gösteren panel gelir. Bunlardan soldaki mouse'un sol tuşuna basarak atabileceğiniz büyüdür. Sağdakini ise sağ tuşa basarak atabilirsiniz. Bunların altında büyülerin enerjisi beyaz çizgilerle gösterilir. Büyülerin ve sizin enerjiniz birbirine bağlıdır. İkisi de harcadıkça azalır ve bekledikçe çoğalır.

Oyundaki başlıca tuşlar ise şöyle:
P: Oyunu dondurur ve oyun içi menüsünü çıkarır.
R: Ekranın çözünürlüğünü değiştirir.
Esc: Bölümü iptal eder.
Return: Oyun ekranı ve harita arasında geçişleri sağlar.
O: Görevinizi söyler.
D: Menüyü ekrana getirir.
M: Müziğin sesini ayarlar.
V: Efektlerin sesini ayarlar.
F1: Yardımı açıp kapatır.
F2: Uçuş yardımcısını açıp kapatır.,
F3: Hızlı ve normal zaman geçişleri arasında seçim yapar.
F4: Konuşmayı açar ve kapatır.
F5: Efektleri açıp kapatır.
F6: Müziği açıp kapatır.
F7: Renk paletini değiştirir.
F8: Oyuncu isimlerini açıp kapatır.
Yukarı ok: Halıyı hızlandırır.
Aşağı ok: Halıyı yavaşlatır ve geri gitmesini sağlar.
Sola ok: Halıyı sola kaydırır.
Sağa ok: Halıyı sağa kaydırır.
Sağa ok + sola ok: Halıya takla attırır.
Mouse sol tuş: Sol tuş için seçilen büyüyü atar.
Mouse



◆**Shield:** Belirli bir süre için sizi her türlü ataktan korur.
Shield II: Daha gelişmiş bir kalkanla sağlar.
Invulnerable: Bir süre için dokunulmaz yapar.
◆**Lightning:** Yıldırım atmanızı sağlar.
Thunderball: Yıldırım bulutu atmanızı sağlar.
Thunder Storm: İki tane yıldırım bulutu atmanızı sağlar.
◆**Rebound:** Geçici bir süre için size yapılan atakları bir ölçüde geri püskürtür.
Rebound II: Daha etkili bir püskürtme yapar.
Amplify: Otekilerden daha etkilidir.
◆**Meteor:** Bir meteor fırlatır ve düştüğü yerde patlar.
Meteor II: Daha çok alana patlama etkisi yapar ve daha güçlüdür.
Meteor III: İkincisinden daha güçlüdür.
◆**Teleport:** Sizi kalenize ışınlar.
Teleport II: Bulunduğunuz yerden kaleye ışınlar ve tekrar atıldığında eski bulunduğunuz yere dönersiniz.
Castle Port: Kaleye ışınlama büyüsüdür.
◆**Invisible:** Sizi bir süre için görünmez yapar.
Possess Invisible: Görünmezliği

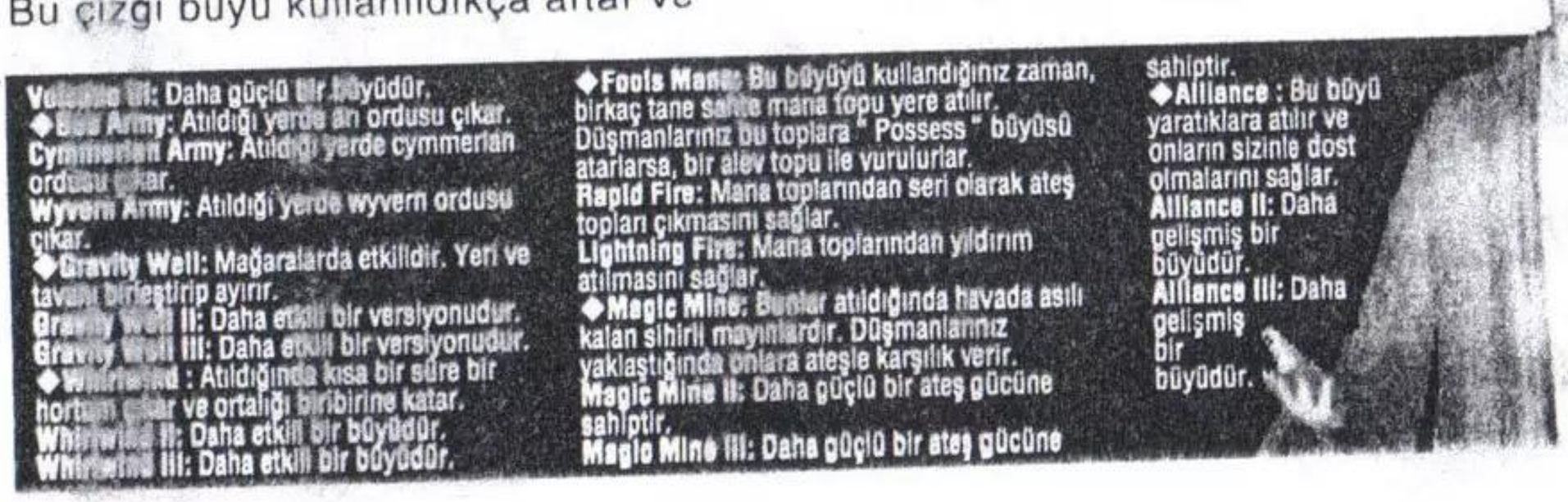
bozmadan possess büyüsünü atmaya yarar.
Attack Invisible: Görünmezliği bozmadan saldırı büyülerini yapmanızı sağlar.
◆**Beyond Sight:** Bir süre için düşman büyücüleri ve balonlarını haritada gösterir.
See Invisible: Görünmez düşmanlarınızı gösterir.
See All: Her şeyi gösterir.
◆**Steal Mana:** Düşman büyücülere atıldığında, onların manasını ufak bir ölçüde çalmaya yarar.
Double Steal: Düşmanlarınıza attığınız zaman, iki kat daha fazla mana çalarsınız.
Burgle: Daha fazla mana çalabilmek için.
◆**Duel:** Düşman büyücülere atıldığı zaman, onları bir süreliğine otomatik olarak takip etmeye yarar.
Mana Drain: Takip ettiğiniz düşmanların manalarını emmenizi sağlar.
Health Drain: Takip ettiğiniz düşmanların enerjilerini emmenizi sağlar.
◆**Tremor:** Atıldığı yerde sarsıntılara yol açar. Bu büyü daha çok kale saldırılarında kullanılır.
Tremor II: Bir öncekinden daha etkilidir.
Tremor III: Bir öncekinden daha etkilidir.
◆**Crater:** Atıldığı yerde krater oluşmasını sağlar. Daha çok kale ataklarında etkilidir.
Crater II: Bir öncekinden daha etkilidir.
Crater III: Bir öncekinden daha etkilidir.
◆**Earthquake:** Atıldığı yerden itibaren yerin yarılmasına neden olur.
Earthquake II: Daha fazla yerin yarılmasını sağlar.
Earthquake III: Daha fazla yerin yarılmasını sağlar.
◆**Volcano:** Atıldığı yerde bir volkanın çıkmasına neden olur.
Volcano II: Daha güçlü bir büyüdür.

sağ tuş: Sağ tuş için seçilen büyüyü atar.
Geri alma tuşu: Halıyı durdurur.
Shift+L: Kalenizi kademe kademe yıkar.
Shift+F1: Yansımaları açar ve kapatır.
Shift+F2: Gökyüzünü açıp kapatır.
Shift+F3: Gölgeleri açıp kapatır.
Shift+F4: Işık kaynaklarını açıp kapatır.
Shift+F5: Kontrol panelini açıp kapatır.
Shift+F6: Kontrol paneline şeffaflık verir.
Shift+F7: Yüzeydeki gölgelenmeleri açıp kapatır.
Alt+S: Stereo modunu açıp kapatır.
[: Ekranı büyültür.
]: Ekranı küçültür.
Ctrl: Büyü menüsüne girer.
Şimdi büyü seçimine gelelim. Büyüleri seçmek için Ctrl tuşuna basılı tutarak seçimi mouse ile yapmalısınız. Mouse ile seçeceğiniz büyünün üstüne basılı tutarak seviyesini de seçtikten sonra tuşu bırakın. Eğer sol tuş ile atılmasını istiyorsanız, bunu sol tuşla yapın. Fakat sağ tuş ile atılmasını istiyorsanız, bunu sağ tuşla yapmalısınız. Her büyünün üç ayrı kademesi vardır. Bütün büyü çeşitlerini sayfada bulabilirsiniz.
Maalesef oyunu bitirmeme rağmen sondaki büyüyü bulamadım ve size bunu açıklamam münkün değil. Onun dışında bütün büyüler yukarıda yazılıdır. Bütün büyülerin üç ayrı kademesi vardır. Bir büyü alındığında doğrudan birinci kademeden başlar. Büyüleri seçerken altlarında bir çizgi bulunur. Bu çizgi sizin o büyü hakkındaki deneyiminizi gösterir. Bu çizgi büyü kullanıldıkça artar ve

Arcade Adventure

Firma:	Sistem:
BULLFROG (ARCADE)	CDROM 8 MB RAM - VGA Min. PC 486
Karar:	%86

sonuna gelince büyünün bir üst kademesi oluşur. Buna karşılık bazı bölümlerde çıkan büyü scrollarını alarak, yine deneyimlerinizi arttırabilirsiniz. Yaratıkları öldürüp mana toplarına kendi renginizi vermelisiniz ve balonlarınız bunları toplayıp kalenize götürdükçe kalede manalarınız birikir. Kaledeki manalar limite gelince kalenize tekrar kale büyüsü atarak bir kademe yükseltebilirsiniz. Kaleniz yükseldikçe kullanamadığınız büyüleri kullanabilirsiniz. Ayrıca siz de daha fazla büyü atabilirsiniz. Oyun süresince bütün bölümlerde hocanızın emirleri doğrultusunda ilerleyerek bölümleri bitirmelisiniz. Bu emirler her zaman için farklı olabilirler.
Umarım, oyunu sizlere yeteri kadar açıklayabilmişimdir. Bu oyunu oynarken gerçekten etkisine kapılmamanız mümkün değil. Mükemmel sürükleyici bir oyun. CD-ROM'u olan herkese tavsiye ederim. Evet arkadaşlar bu yazımızın da sonuna geldik, görüşmek üzere. BYE!
Gökhan 'Madman' Tarcan



Volcano III: Daha güçlü bir büyüdür.
◆**Evil Army:** Atıldığı yerde ari ordusu çıkar.
Cymmerian Army: Atıldığı yerde cymmerian ordusu çıkar.
Wyvern Army: Atıldığı yerde wyvern ordusu çıkar.
◆**Gravity Well:** Mağaralarda etkilidir. Yeri ve tavanı birleştirip ayırır.
Gravity Well II: Daha etkili bir versiyonudur.
Gravity Well III: Daha etkili bir versiyonudur.
◆**Whirlwind :** Atıldığında kısa bir süre bir hortum çıkar ve ortalığı birbirine katar.
Whirlwind II: Daha etkili bir büyüdür.
Whirlwind III: Daha etkili bir büyüdür.
◆**Fools Mana:** Bu büyüyü kullandığınız zaman, birkaç tane sahte mana topu yere atılır. Düşmanlarınız bu toplara " Possess " büyüsü atarlarsa, bir alev topu ile vurulurlar.
Rapid Fire: Mana toplarından seri olarak ateş topları çıkmasını sağlar.
Lightning Fire: Mana toplarından yıldırım atılmasını sağlar.
◆**Magic Mine:** Bunlar atıldığında havada asılı kalan sihirli mayınlardır. Düşmanlarınız yaklaştığında onlara ateşle karşılık verir.
Magic Mine II: Daha güçlü bir ateş gücüne sahiptir.
Magic Mine III: Daha güçlü bir ateş gücüne sahiptir.
◆**Alliance :** Bu büyü yaratıklara atılır ve onların sizinle dost olmalarını sağlar.
Alliance II: Daha gelişmiş bir büyüdür.
Alliance III: Daha gelişmiş bir büyüdür.

KAÇ

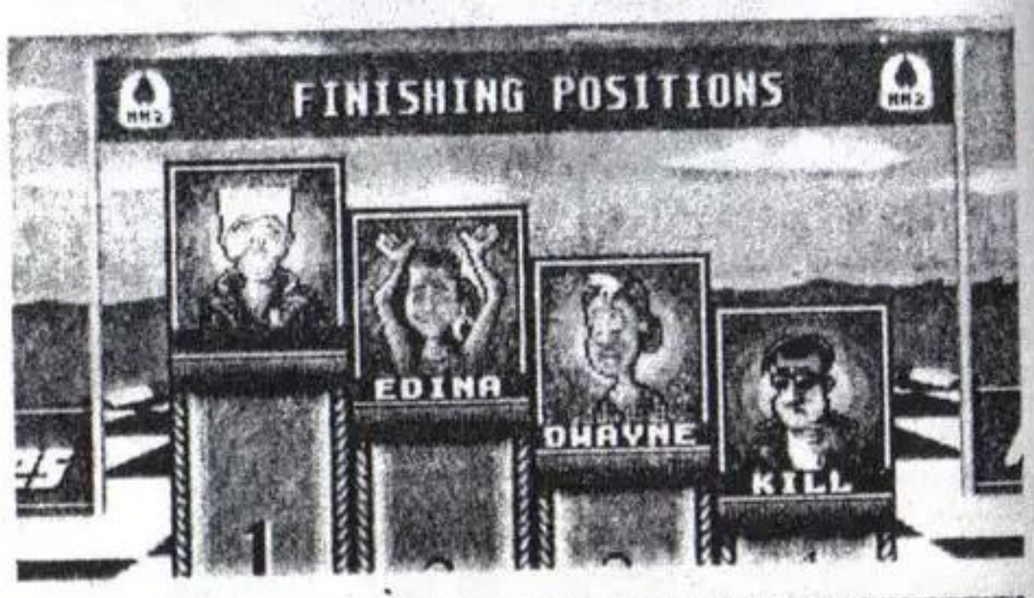
GELMEZSENİZ,

FARKI

GÖREMEZSİNİZ

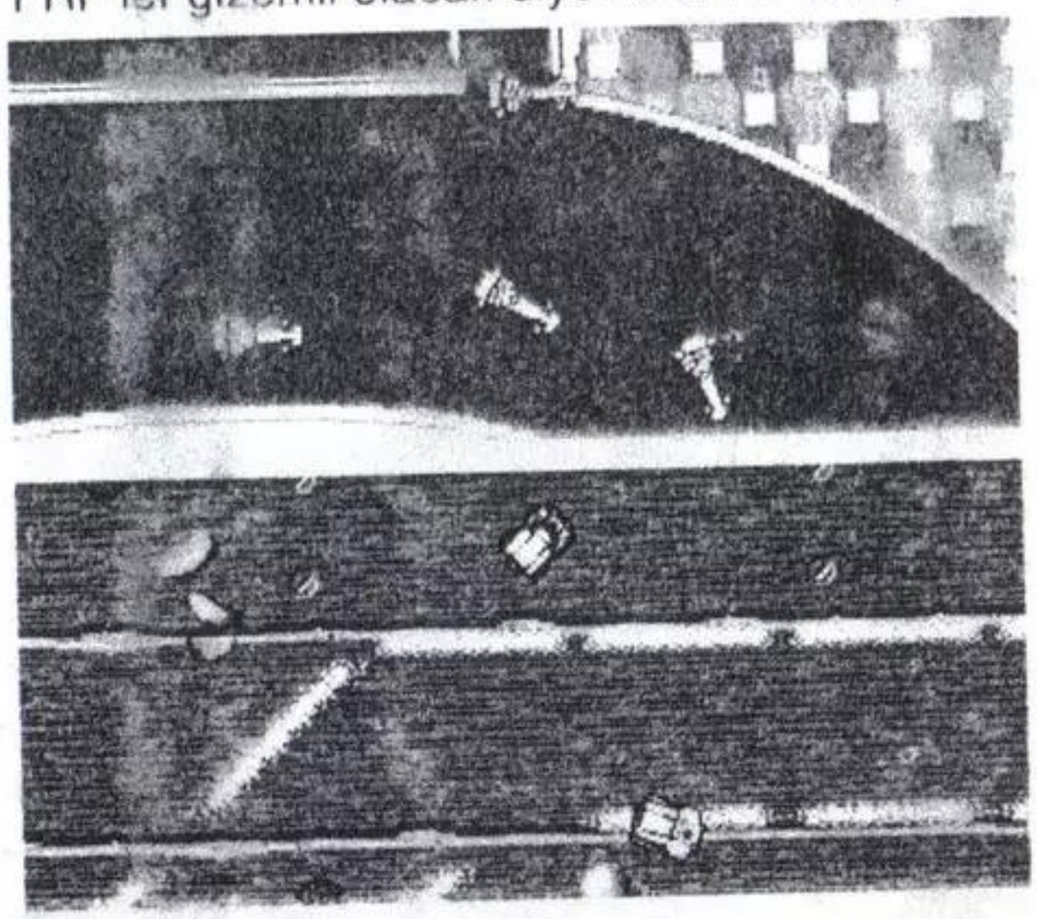
KOYUCU CAD. ŞAIR LEYLA SOK. METLU HAN 16/14 BEŞIKTAŞ 80620 İSTANBUL Tel:227 43 16 Fax:259 05 91

micro MACHINES 2



YA abi relax ya. Nedir bu stresiniz. Sözüm sana MAC, sana da Emin, hele hele sana Muhammed. Sizin başınızda yeterince dert yok galiba, bir de gidiyorsunuz yok adventure, yok strateji, yok FRP nerde bir zor bela var onu oynuyorsunuz. Bırakın bunları keyfimize bakalım, ben size şöyle bir Micro Machines 2 tavsiye edeyim. Şeker gibi oyun, hiç güzel kafalarınızı yormadan, deliler gibi (yanlış anlamayın) eğlenmenize yardım edecek. Kabul etmiyeceğinizi biliyorum ama ben size yine de nasıl bir oyun olduğunu anlatayım, belki hoşunuza gider.

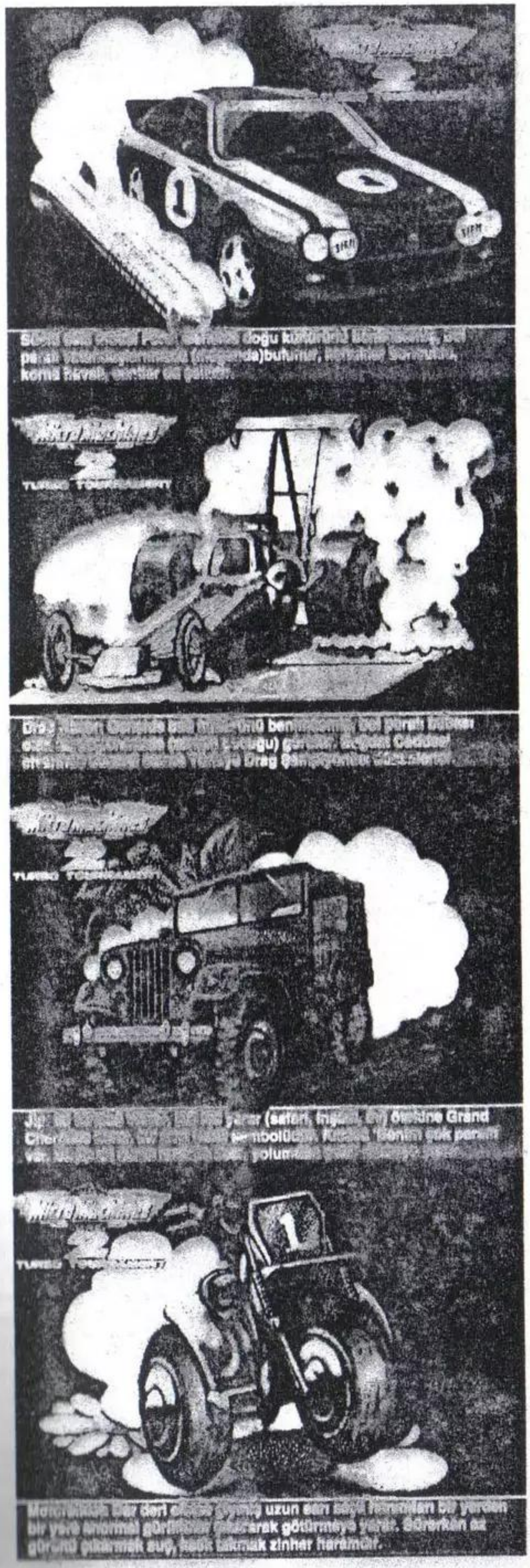
Micro Machines İki, küçükken zırlayıp aldırtığımız sonra 'acaba damdan düşse bozulur mu', 'kolonyayla yanıyor mu', 'tam babamın terliklerinin altına koysam düşüp beyni patlar mı' gibisinden denemelere maruz bıraktığımız küçük arabaların gizemli (hep FRP'ler gizemli olacak diye kural mı var?)



dünyasında geçiyor. Size efsane tipi bir senaryo anlatmıyacağım, uzun lafın kısası, bu küçük arabalarla (bende bir tane 78 Corvette vardı, kırmızı, ben en çok onu severdim) atlayıp evin uygun ve uygunsuz yerlerinde çılgınlar gibi yarışıyoruz. Micro Machines 2'yi diğer tepeden görünüşlü yarış oyunlarından (Corvette'im kaybolduğunda çok üzülmüştüm) ayıran özelliği herşeye espirili yaklaşması ve genelde paso eğlence için yapılmış olması. Şimdi bu oyunu alacaksanız menülerle de kafanızı yormak istemezsiniz, bari ben size hızlı hızlı açıklayayım:

1/2/3/4 PLAYER: diyerekten oyuncu sayısını seçiyorsunuz. Bu menüyü dinleyin, gerisinde uyusanız da olur, burası önemli. Oyuncu sayısını belirledikten sonra (sonradan Corvette'i ablamın havuza attığı ortaya çıktı) yarış türünü seçeceğiz:

Challenge: Yanlız insanlar için. Giderek



zorlaşan pistlerde üç hakkımız bitene kadar yarışıyoruz.

Head-to-Head: Bilgisayar yarışçılarından birine karşı yarışıyoruz. Bu tür yarışta ve iki kişilik yarışta MM2'nin en zayıf tarafıyla karşılaşıyoruz. Ekran ikiye bölünüp herkes kendi tarafında yarışacağına ekrandan ilk çıkacak kadar öne geçene bir bonus veriliyor ve zırt yarış duruyor, iki kişi yanyana tekrar başlıyor. 3 Bonus alan yarışı kazanıyor. Açıkçası olmamış çocuklar.

SuperLeague: Bu da futbol menajerliği özentisi bölümü. Dördüncü ligde başlıyoruz ve dört yarış sonunda kendi gurubumuzda (ben havuza girip Corvette'imi alamamıştım, o zaman boyum çok kısaydı) birinci olursak bir üst lige çıkıyoruz. Nispeten eğlenceli.

TimeTrials: İstediğiniz pistte tek başınıza zamana karşı yarışıyorsunuz. Hiç eğlenceli değil ama en azından Challenge'de takıldığınız pistlerde rahat rahat practice yapmanızı sağlıyor.

PARTYPLAY: Siz ve 15 arkadaşınız (popüleriz galiba?) turnuva usulü yarışıyorsunuz.

CONS.KIT: Eğer ben MM2 manyağıyım diyorsanız oturup kendi pistlerinizi dizayn edebilirsiniz. Hatta bu pistleri oyundaki yarışlara dahil edebilirsiniz. Abartmıyım ama oturup bütün araç grafiklerini baştan bile çizebilirsiniz. Hiç sanmıyorum.

Menülerimiz bu kadar (benim boyum hala çok kısa). Micro Machines 2, Code Masters gibi uyduruk oyunlarıyla tarihe geçmiş bir firmadan beklenmeyecek kadar kaliteli ve eğlenceli. Aslına bakarsanız kolay pistlerde ilk turu bitirince otomatik kazanma, cinlik yapmayı seven rakipler, yaratıcı pistler gibi bir dolu da inceliği var. Derdiniz size burhan oluyorsa şöyle iyi bir stres atmak için alın. Okuyucum sana söylüyorum, MAC, MEG, Muhammed çocuğum siz anlayın.

☒ **Deniz 'ZalimFelek' Kan**

Firma: CODEMASTERS (YARIŞ)

Sistem: 3HD - 7MB HardDisk, 2 MB RAM - VGA, Min. PC 386

Karar: %80

Phantasmagoria

Sierra firmacı ya ne yapacağını şaşırmış yada ne yapamayacağını şaşırmış herhalde.Oyun mu bu, film mi? Bu kadar masrafa girilir mi? Bir oyun 7 CD olabilir mi? Olacak iş mi? Neyse lafı hiç uzatmayacağım ve hemen konuya girerek size oyunu anlatacağım.

Oyun da toplam 7 bölüm var. Yani her CD bir bölüm. Oyuna istediğiniz bölümden başlıyabiliyorsunuz. (Merak etmeyin ihtiyacınız olan her alet bölüm başında size veriliyor.) Oyunun SAVE kısmı da biraz değişik. Oyunu Save ettiğiniz zaman bir önceki dosya siliniyor ve save ettiğiniz yer geçerli kılınıyor. Yani oyunda tek bir save dosyası var. Bu metod 7. bölüme kadar aynı şekilde işliyor. Fakat 7. bölüme başladığınız anda eski save dosyanız siliniyor ve bir hamlede 7. bölümü bitirmeniz isteniyor. Yani 7. bölümü oynAmaya başladığınız anda oyundan çıkamıyorsunuz. Eğer çıkarsanız bütün save dosyalarınız siliniyor ve oyuna birinci CD'den başlamak durumunda kalıyorsunuz. Bunun çözümü ise basit. 7. bölüme geldiğiniz anda zaten az yer kaplayan Sierra isimli dizininizi başka bir yere kopyalayın olsun bitsin.

Oyunda Menü çok kolay o yüzden anlatmıyorum. Bir fark oyunu sansürlü veya sansürsüz oynayabilirsiniz. Sansürlü oynarsanız küfür, açık sahneler, korkunç sahneler gibi bölümleri göremezsiniz. (Bu oyunu bir kez sansürlü oynayan olursa lütfen beni arasın.). Bunun dışında ekranın sol altında duran kurukafa size ipucu vermekle görevli. Sağ altta ise elinizdekileri görebilmenize olanak veren bir göz var. Oyun SVGA istiyor. Eğer yoksa çalışmaz. Ona göre.

Bu oyunu ilk aldığımızda Mert ile ben (Timur) bayağı heyecanlanmıştık. O yüzden kimin oynayacağına karar veremedik böylece ikimizde oynadık fakat her zaman ki gibi ameleliği bana düştü. Ben de bu yazıyı yazarken kendime has bir stil kullanma kararı aldım.

Oyunun ilk bölümlerini size detaylı anlatacağım ki konuyu anlayabilesiniz. Fakat 4. bölümden sonra sadece şunu yapın buna klikleyin diyeceğim. Yoksa 10 sayfada yazsam oyun bitmez. Oyunu oynarken sizden bir ricam var. Herşeye ama herşeye bakın. Zaten ortada inceleyebileceğiniz bir eşya varsa mouseunuzun ucu kırmızı yanar. Benim açıklamamda kesin yapmanız gereken komutlar olduğu için her yeri incelemezseniz olması gereken olay gerçekleşmeyebilir. Bu yüzden her şeye klikleyin.

Hadi bakalım kapatın ışıkları ve koyun CD 1'i. (@ işareti klikleyin anlamındadır...)

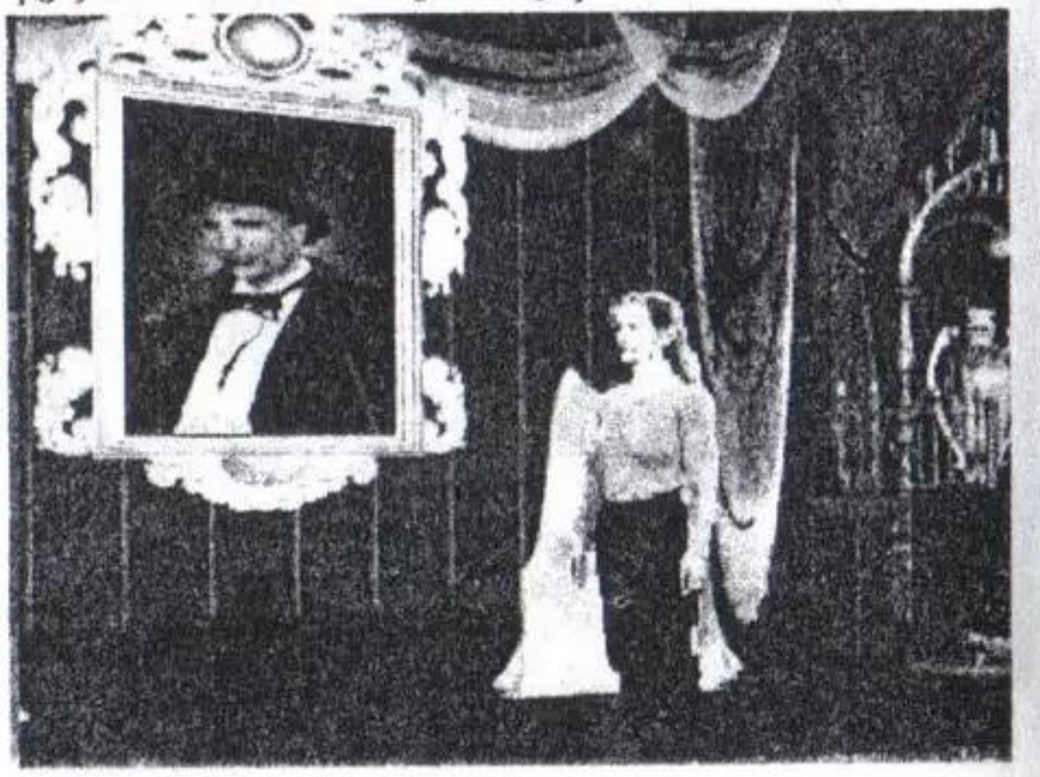
CHP. 1 SUNDAY OCTOBER 10TH 9:00 AM

:Mutfaktayız. Exite @. Koltuktan kalkın. Mutfaktan çıkın. Uzun masanın yanındaki şömineden demir çubuğu alın. Sağdan büyük salona geçip animasyonu seyredin. Salondaki şöminenin yanından gazeteyi alın. (Unutmayın her yeri inceleyin...) Hemen yan taraftan hole girin ve dipteki kapıyı açmaya çalışın. Açamazsınız zorlamayın...Yukarı çıkın sağdaki odaya girin. Masanın üzerinden tarot kağıtlarını alın. Odadan çıkıp soldaki kırmızı odaya girin ve yatağa @.

Kocanızın çalıştığı odaya girin.

Kocanızla ne kadar mutlusunuz değil mi? Kocanız sizden lavabo açıcısı (Drain Cleaner) ister. Neyse 2. kata çıkın ve hemen sağda açık olmayan kapıyı farkedin. Anahtar deliğinde anahtarı görün. Şehre inin. Bunu yapmak için salondan dışarı çıkın ve arabanıza @. Townumuza indiğinizde Robert Thompkins Realty'e yani evi aldığınız emlakçıya girin. Muabbet edin. Donald Gordon kocanızın adı ve siz yeni evlisiniz. Yeni aldığınız bu evin ismi ise Carnovasch State. Sizin işiniz ise yazarlık. Bunları buradan öğreniyoruz. Adama evin bütün anahtarlarını size verip vermediğini sorun. Verdim dediği zaman ise tekrar konuşun ve soldaki küçük dolabı açın ve anahtarı alın. Evinize geri gidin. Salonda dipte açamadığınız kapıya gidin ve açın. Dipteki masanın üzerinden ufak köpek heykelini alın. Heykeli göze @ ve tekrar heykele @. Böylece heykel bıçak olmuş olmalı. Odadaki şömineye @ ve yakından bir kere daha @. Bıçağı tuğlalara @. İçeri girin. Büyük kitaba @. Bu kitap daha önce bu evin sahibi olan zamanın ünlü sihirbazı Carno'nun aile ağacı. Biz kitap ile uğraşırken hemen yanımızdaki ufak kutu kıpırdanmaya başlar. Kutuya @. Ve animasyondan da anlıyacağınız gibi şeytan yani Carno çıktı ve kocanıza girdi.

CHP. 2 MONDAY OCTOBER 18TH 10.00 AM: Animasyondan da anladığınız gibi koca saçmalamaya başladı. Neyse biz oyuna ilk başladığımız yere gidelim. Masanın yanındaki dolabı açın ve kibriti alın. Arkadaki kapıyı açın ve tepede duran kolu çekerek ışığı yakın. Yere @. Yerde gizli bir geçit var fakat



açamıyorsunuz. Şömineden aldığınız çubuk ile bunu açın. Kibriti üzerinize@. Yerden çekici alın. Her yeri inceleyin. Buradan sonra evin bütün bahçelerini dolaşın. Ahırın kapısını açmayı deneyin fakat açamayın. Eve girin salondaki falcı kadına @. Kocanızın çalıştığı odaya girin. Çocuk odasına girin. Oradan yatak odanıza girin. TV'nin çarprazındaki dolaptan para alın. Townumuza inin. Antikacıya girin ve konuşun. Tekrar girene kadar kadına @. Antikacı bize Carnovash State'in lanetli olduğunu, orada çalışan işçilerin devamlı yaralandıklarını, Carno öldükten 10 yıl sonra Templeton adlı bir ailenin burayı müze yapmak için aldığını fakat evde garip şeyler olduğu için vazgeçtiklerini falan anlatır. Carno hakkında ise onun bir darker-side ilizyonist olduğunu, 5 kere evlendiğini fakat bütün karılarının bazılarının bir şekilde öldüğünü bazılarının ise kaybolduğunu, bunlara ek olarak Carno'nun ufak bir kızı da olduğunu ve ona da ne olduğunu kimsenin bilmediğini, karılarının hepsinin de yanında çalışan asistanlar olduğunu ve Carno'nun son karısı Marie tarafından bir şekilde öldürüldüğünü ve bahçede gömülü olduğunu anlatır. Buradan çıkın ve markete girin adama @ ve dreen cleaner'ı alın. Parayı verin. Marketin sonuna ilerleyin ve dipten sabun kemiklerden alın. Market sahibinden Malcolm adında birini öğreniyoruz. Bu zat zamanında Carno'nun yanında çalışmış ve şu anda kasabanın dışında oturuyormuş. Arabanızın olduğu yerden yukarı ilerleyin. Köpeğe kemiği atın. Kapıyı çalın. Konuşun. Eve geri dönün ve ahıra girin. İnceleme yapın aman korkmayın. Kocanız gelince drain clr. verin.Kocanız gittiğinde onun çalıştığı odaya gidin.

CHP. 3 THURSDAY OCT. 20TH 12.00 PM

Sağdaki ağaca @. Ahıra gidin. Merdivene @. Tırpanı alın çengele @. Çengele tekrar @. Kırılan tahtaya bakın ve çekiç ile çiviyi çıkarın. Merdivene @. Eve gidin ve açılmayan kapıya çıkın. Gazeteyi kapıya @. Çiviyi kapıya @. Gazeteye @. İçerideki tahta kapıyı açın. Kırmızı kitabı alın ve hemen townumuza Malcolm'un evine gidin ve konuşun. Daha sonra eve geri dönün.

CHP. 4 FRIDAY OCT. 21ST 7.00 AM

Aman dikkat burada sahne var. Aşağıya inin gazeteyi kadına verin. Bahçeye gidin ve ayı oğlanla konuşun. Sola gidin tekrar geri gelin ve yine ayı ile konuşun. (...Timur ...Efendim Mert ....Abi lütfen ona ayı deme, o iyi bir insan hem de çok saf, yaziik ona ayı deme. Hem o ölücek. ...Peki peki demem. Rahmetli desem ...Çok ayıp olur, onun adı var, onu kullansana ....Peki.) Ayı ile konuşmayın Cyris ile konuşun. Türbenin sağından ilerleyin ve yamuk olan ağaca gidin. Cyris ağacı devirince ağaca @. Yolda yuvarlak metal bir nesne bulmanız lazım. İlerleyin ve seraya girin. Yerden spatulayı alın ve işte Carnooooo. Yaşasın, vur Carno öldür o kadını. Bulduğunuz yuvarlak metali teleskopa @. Teleskopa @. Seraya tekrar girin. Sağdan ilerleyin ve saksıya @. Tekrar @. Eve geri gidin. 2. kata çıkın ve mor odadaki tuvale @. (Ya mert ona palet demezler tuval derler...) Çivi ile açtığımız odaya girin ve çekici tahta duvara @. Resimlere, sandığa, kolyeye, kitaba, rozete @. En alt kata inin.

CHP. 5 FRIDAY OCT. 21ST 8.30 AM

Bilgisayara @. Kocanızın çalıştığı odanın hemen yanındaki odaya gidin. Aynaya @. Carno iş başında. Ahıra gidin. Bahçedeki göle @. Eve girin ve büyük masanın arkasındaki aynaya @. Yukarı çıkalım ve mor odaya girelim. Etrafı inceleyin. Duvardaki resme @. Sol üstte duvardaki kola @. Tünele girin. Soldaki dümeni döndürün. Sağdan ilerleyemiyorsunuz öyleyse sola devam. Arkaya ilerleyin. Sahnedeki sandalyeye ilerleyin ve @. Sahnenin yanındaki kapıdan geçin. Dolaba, raftaki resme, duvardaki postere @. Kapıdan dışarı çıkın.

CHP 6. SATURDAY OCT. 22ND 9.20 AM

Telefon tamircisi ile konuşun. Odamıza gidin ve bilgisayara bakın. Ahıra gidin ve kadınla konuşun. Townumuza oradan Malcolm'un evine gidelim. Resmi verelim. Eve geri dönelim. Tamirci olayı...

CHP 7. SATURDAY OCT 22ND 3.30 PM

İşte ne oluyorsa bu bölümde oluyor....Unutmayın bu bölüme bir başladınızmı çıkmak yok. Eğer bu bölümü başarı ile bitirebilirseniz, bölüm sonunda nasıl oynadığınızı tekrar seyredebilirsiniz.

Odanızdasınız. Hemen kocanızın çalıştığı odaya gidin. 7. CD'yi takın. Buraya kadar 6. CD idi. Adam size saldırınca hemen yanınızdaki drain cleaner şisesini alın. Serbest kalınca kaçın ve 2. kattaki çocuğun odasına gidin. Yerdeki cam parçasına @. Kocanız içeri girince cam parçasını ona @. Odadan çıkın ve mor odaya girin. Bunu çocuk odasından çıkar çıkmaz geriye doğru giderek yapabilirsiniz. Mor odadaki gizli geçite girin. 1. asansörle aşağı inin. Kocanız olaya müdahale edince aşağıya atlayın ve öbür asansöre binin. Oradan da aşağıya inince önünüzde gidebileceğiniz 3 yol vardır. İleri giderek tiyatroya, sağa giderek uçuruma ve sola giderek lahitlerin olduğu yere gidebilirsiniz. Siz lahitlere doğru gidin. Mezarlığa girince hemen önünüzdeki lahite @ ve haç alın. Kocanız gelirken de taş kapının yanına @ ve kocanın kafasına taşı bırakın. Buradan direkt geri çıkarak tiyatroya gidin. Kocanız yine orada,biraz mavradan sonra soyunma odasına gidin ve yerdeki yeleğe @. Hediye almış olmanız lazım. Şu anda yapacak hiç bir şey yok bırakın kocanız sizi öldürsün. Oyuna tekrar başladığınızda kocanızın çalıştığı odaya girin ve masadaki kırmızı kitabı alın. Bırakın kocanız sizi yine yakalasın. Adam sizi sandalyeye bağlarken hediyeyi adama verin. O onunla ilgilenirken sizde hemen yandaki kolu çekin. Kocanız öldü ama içindeki şeytan ölmedi. Neyse şeytan adamdan çıkarken size bir oynama fırsatı verir. O anda tiyatronun arkasındaki gizli geçite @. Oradan uçuruma doğru gidin. Uçurumu geçmek için hemen tepenizdeki boruya @. Şeytandan kaçın ve odaya girince tahta kapının yanındaki tahtaya @. Buradan aşağıya inin. Dairenin içindeki lahite @. Kitabı lahite @. Yerdeki cesete @. Aldığınız nesneyi kitaba @. Cam parçasını kendinize @. Hacı kitaba @. Oyun bitti...(Phantasmagoria 2 çıkmazsa şerefsizim..)

Adventure

Timur The Big-ben

alone

Adım Carnby bazı dostlarım beni "Reptile" diye çağırırlar. Ofisimin kapısında da yazdığı gibi bir özel dedektifim. Bu aralar gelen mektupları açmaya ara verdim. Bütün mektuplar, tehdid ve faturalardan oluşuyor. Bunlar bütün günümü öldürmeye yetiyor.

Bir gün Gloria Allen adında bir antika satıcısı benimle irtibata geçti. Hemen en güzel gömleğimi giydim ve .38'liğim' kapıp büyük bir hızla dükkanına gittim. Benden Derceto Malikanesi' ne gidip antika bir piyanoyu araştırmamı istedi. Bu gizli çekmecelerle dolu bir piyanoymuş. Derceto Malikanesi antika denilen gereksiz dekorlarla dolup taşan bir evdir. Mobilyalar, kitaplar, tablolar ve bilmem eski eşyalar.

Tam konuyu para meselesine getirecekken sözü bana $150 ve bir anahtar uzattı. Ah, bu parayla borçlarımın bir kısmından kurtulabilirdim.

Polis raporunun bir kopyasını inceledim. Derceto Malikanesi nin sahibi olan Jeremy Hartwood, kendini evinde asmıştı. Adli tıp bunun tamamen bir intihar olduğundan emindi. Bayan Allen a eve gidip bir gözatacağıma dair söz verdim.

Raporum birkaç gün içerisinde hazır olacaktı. Derceto'nun tarihini biraz incelemem gerektiğini düşündüm. Bu evden hayaletlerin bile dehşet içinde kaçtıklarını söyleyen birkaç yazı okudum. Cinayetler, lanetler ve diğer bütün delilikler... Bu konuda şanslıydım, şeytani saçmalıklar beni herzaman güldürmüştür.

Bir taksiye atlayıp derhal Derceto Malikanesine gittim. Ön kapıdan girdikten sonra kapı dehşetle arkamdan kapandı. Her neyse, çatı katına doğru çıktım ve gün batmak üzereydi. İşte hayatımı değiştiren macera başlıyor.

Pencereden gelen seslerden tırsarak, pencerenin solundaki gardobu pencerenin önüne ittim. Dışarıda bir yaratık vardı. Yerdeki kapağın titremeye başladığını görünce, hemen aklıma sandığı onun üzerine itmek geldi. Neler olduğunu bilmiyordum, fakat içgüdülerimle hareket ediyordum. Sanırım bu ev hakkında söylenenler doğruydu. Sandığı açtım ve içinden çıkan tüfeği aldım. Masanın üzerinden lambayı aldım. Piyanoyu incelemem gerektiğini hatırladım ve yan tarafını incelerken bir mektup buldum. Bu J.Hartwood'un intihar mektubuydu. Mektupta şunlar yazılıydı:

" Geliyorlar. Cehennemin güçlerini serbest bıraktım ve şimdi bunun hesabını vermeliyim. Derceto Şeytan ın yuvası. Sonunda gün battı. Benim cesedimi bulacaklar fakat asla ruhuma sahip olamayacaklar. Şeytanın yüzündeki öfkeyi ve kölelerinin içindeki korkuyu tahmin edebiliyorum. Ayak seslerini duyuyorum. Belki birileri benim ne yaptığımı anlar. Tanrım beni affet. Elveda. Jeremy Hartwood. "

Evet, bu satırlardan sonra kanımın çekildiğini hissetmeye başladım. Korkuyordum, buradan çıkmalıydım. Dolabı açtım ve içinden çıkan kilimi aldım. Kitaplıktan kitap okudum, bunlardan birşeyler çıkarmalıydım. Çatı katından ikinci kata indim.

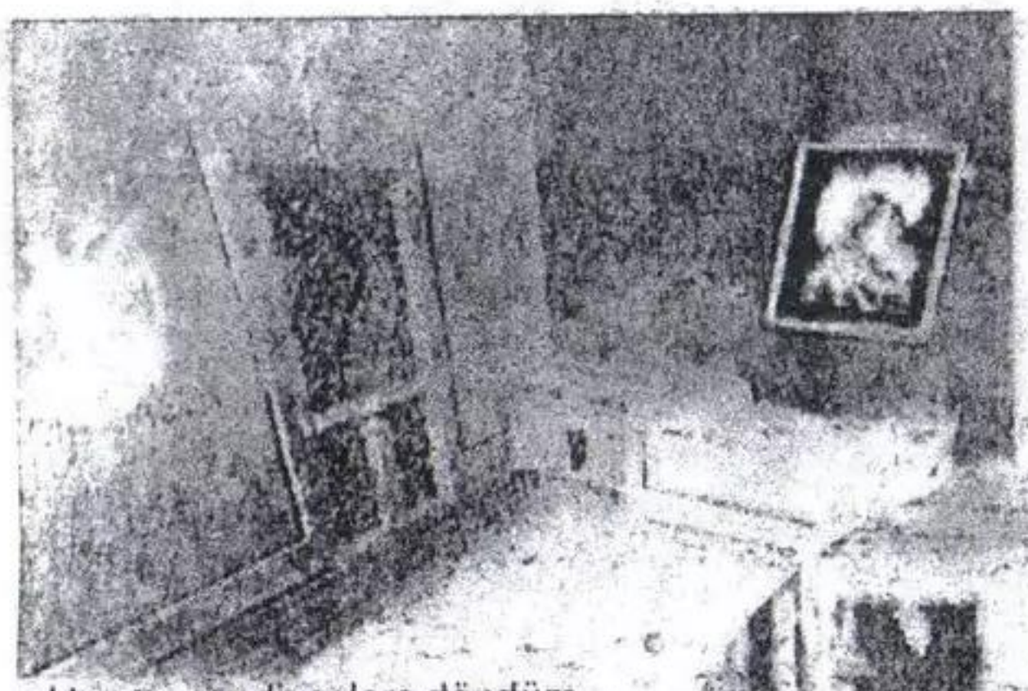
Rafları araştırırken, yağ buldum ve lamba için gerekli olacağını düşünerek aldım. Dolabın yanında duran yayı aldım ve kapıdan çıktım. Koridorda soldan birinci kapıdan girdim. Masayı araştırdım ve bir anahtar buldum. Odada duran sandığı bu anahtarla açtım ve içinden eski bir süvari kılıcı çıktı. Kapıyı açtığımda karşıma çıkan zombiyi görünce kanım dondu. Fakat birkaç tekme ve yumrukla onu indirebildim. Tekrar koridora çıktım ve karşımdaki kapıdan girdim. Odaya girdiğimde arkamdan bir zombi daha geldi. Kendimi onunla dövüşü bilecek kadar güçlü hissediyordum ve

onun da işini bitirdim. Bereket zombiler hantal yaratıklar. Buradan yandaki odaya geçtim. Yatağın yanında duran vazoyu aldım. Antikalara ilgi duymadığım için vazoyu duvara fırlattım. Aha, vazo kırılınca içinden bir anahtar çıktı ve hemen aldım. Birisinin ya da birşeyin beni camdan izlediğini hissettim ve hemen tüfeğimi çıkardım. Bir tüy yumağı camı kırarak içeri girdi. İki el ateş ederek onu ortadan kaldırdım. Çekmeceleri aldığım anahtarla açarak içinden çıkan iki tane aynayı aldım. Kapıdan çıkarak koridora geridöndüm ve karşıki kapıdan içeri daldım. Dolabı açtım ve ilk yardım çantasını aldım. İçinde ne olduğuna bakmak için ilk yardım çantasını açtım ve içinden çıkan şurubu bir dikişte içtim. Daha sonra çantanın ve boş şişenin bir işe yaramayacağını düşünerek, ikisini de attım gitti. Koridora geri döndüm ve koridorun sonundaki kapıdan girdim. Merdivenin başını iki tane yaratık tutmuştu ve yanlarında da iki tane eliboş heykel vardı. " Acaba bu yaratıklar kendilerini hiç aynada gördüler mi? " diye düşünmekten kendimi alıkoyamadım. En sonunda aynaları heykellerin eline koydum. Yaratıklar inanılmaz bir biçimde ortadan yokoldular. Ben de merdivenlerden aşağıya indim.

Evet şimdi birinci kattayım. Önce sağdaki odaya girdim. Dolabı araştırırken mermileri buldum ve hemen nlarıda cepledim. Masanın üzerinde duran gramafonu ve şöminenin yanındaki kibrit kutusunu aldım. Bütün bunları yaparken koltukta oturan bir hayalet dikkatimi çekti ve onu rahatsız etmemeye çalıştım. Odadan çıktım ve bir alt kata indim.

Burası zemin kattı, sola doğru ilerledim ve sağdaki kapıyı açtım. Bahçenin ortasında duran heykeli araştırırken, elime üç tane ok geçti. Bir anda örümcekler yukarıdan teker teker dökülmeye başladılar. Koşarak kapıdan geri çıktım ve merdivenlerden tekrar birinci kata döndüm.

Tekrar birinci kattaydım. Soldaki kapıdan içeri girdim ve karşıma bir koridor çıktı. Koridordaki ikinci kapıyı açtım fakat karşımda küvette oraya buraya saldıran bir yaratık çıkınca dona kaldım. Fakat dolabın yanında gözüme bir sürahi ilişti. Şansımı denemeliydim, koşarak sürahiyi aldım ve çıktım. Bir an için kalbimin yerinden fırlayacağını sandım. Koridordaki üçüncü kapıya daldım ve kaldım. Oda karanlıklar içindeydi. Hemen lambaya yağ doldurup kibritle yaktım. Şimdi biraz daha iyiydi, masanın üzerindeki kitabı okuyup bıraktım. Heykeli aldım, biraz ağar olsada fazla zorlamıyordu. Çekmeceleri ararken mermileri buldum.(Tesadüfen) Odadan çıkıp koridorun sonundaki dördüncü kapıdan girdim. Yanımda duran resmi beğenmediğim için üzerini kilimle örttüm. Karşıdaki resime sırf sadistlik olsun diye bir tane ok attım. Resimden bir enerji boşaldı. Resmin yanına gidip kapıdan girdim. Masanın üzerinde duran sahte kitabı iş olsun diye aldım. Saatin yerini beğenmedim ve yana doğru ittim. Duvardaki oyuktan anahtarı alıp dışarı çıktım. Resimlerin olduğu odanın oratsındaki büyük kapıdan içeri atladım. Lambayı yakıp, yere koydum. Burası bir kütüphaneyi andırıyordu. Rafların içinden geçerek beni kovalayan mor enerji kütlesinden koşarak kaçtım. Kaçarken, gizli bir geçit olduğundan şüphelendiğim kitaplığı gördüm. Hemen sahte kibı sağdaki raflara yerleştirdim (içime doğdu) ve gizli bir geçit açıldı. Geçitten içeri girdim, talismanı ve rafta duran üç tane bıçağı cepledim. Kıvrımlı bıçağı dolaşan mor yaratığı öldürmek için kullandım. Lambayı alıp, kütüphaneden



çıktım ve merdivenlere döndüm. Heykeli büyük zorluklarla şovalyeye fırlattım ve kılıcını alıp alt kata indim.Şimdi tekrar zemin katta bulunuyordum. Sağdaki kapıdan mutfağa girdim. Mutfakta sağdaki kapıdan girip anahtarı aldım. Şöminenin üzerinde duran insan etinden yapılmış çorbayı aldım. Soldaki ikinci kapıdan girdim ve gaz tenekesini aldım. Kömürlerin içine bakarken ayakkabı kutusu elime çarptı. Kutuyu açıp silahı aldım ve kutuyu fırlattım. Su varilinden sürahiyi doldurdum. Bunları yaparken, birkaç zombi arkadaşımızla ilgilenmek zorunda kaldım. Bu odadan çıkıp yandaki kapıya girdim ve karşıma bir kapı daha çıktı. O kapıdanda içeri zıpladım. Has..... Ana!!! Zombilerin yemek odasına girmişim. Hemen aklıma gelen ilk şeyi yaptım. Yani; çorbayı masanın sonuna koydum. O hıyarlar tıkınırken bende karşıdaki ufak kapıdan içeri daldım. İçerisi duman altı olmuş kardeşim, bu kadarda içilir mi? Hemen masanın üzerindeki çakmağı aldım ve sonra suyu küllüğe boşalttım. Kilitli kapıyı anahtarla açtım ve içeri girdim. Burası Jeremy`nini çalışma odası olmalıydı. Rafları araştırdım ve bir plak buldum. Sanırım aradığım buydu. Odadan çıktım ve karşıdaki kapıya girdim, buradan da karşımdaki kapıya girdim. Korsan kılıklı hıyarın teki bana kılıç sallayıp duruyordu. Kendisi kaşındı, bende şovalyeden aldığım kılıcı çekip onu hakladım. Korsandan çıkan anahtarı aldım ve yandaki balo solonunun kapsını açtım. Hayaletlerin eşleriyle ayakta durduğ:ınu görünce, acıdım ve plağı gramafona takıp çaldım. Hayaletler dansa başlayınca hiçbirine dokunmadan şöminenin üzerindeki anahtarı alıp kaçtım. Jeremy`nin çalışma odasına döndüm. Duvardaki kılıçla eski süvari kılıcını değiştirdim. Biraz değişiklik olsun istemiştim fakat birden yatağın altında bir merdiven açıldı. Merak edip aşağı indim.

Sanırım burası mahzendi. Köprüden şüphelendiğim için koşarak karşıya geçtim. Geçerken köprü arkamdan yıkılmaya başladı. Tabi ki bu pantolonum da ufak bir ıslaklığa neden oldu. Tünele girdim ve birsüre sonra karşıma çıkan solucandan, koşarak kaçtım. Karşıma tekrar o tüytorbalarından biri çıktı ve iki el de ona ateş ettim. Solucanın arkasından koşarak su dolu odaya vardım. Tahtalardan koşarak odanın sonuna vardım. Eğer suya düşersem tüfek mermilerimin ve kibritimin ıslanacağını biliyordum. Fakat çak mağım ve tabancam beni idare ederdi. Neyse yukarı çıkınca karşıma dev bir örümcek çıktı onu da vurduktan sonra sütünların olduğu sularla dolu bir odayı bulana kadar gittim. Bu odada kuşa benzer bir yaratık dolaşıyordu. Bunun bana zararı dokunacağını düşündüm ve av mevsiminin açılmasını beklemedim .Sonra sütünlardan zıplayarak karşıya geçtim. Tünelde yoluma devam ettim ve tahta köprülerle dolu bir odaya vardım. Köprülerden karşıya geçtim ve sandığı anahtarla açtım. Sandıktan çıkan elması cebe attım. Orada kendi halinde duran kayayı yana doğru itti̇m ve arkasından yoluma devam ettim. Karanlık tüneli bulana kadar tünellerde ilerledim. Tünele gelir gelmez lambayı yaktım ve buranın kahrolası bir labirent olduğunu anladım. Tünelde bir çıkış aramaya başladım ve sonunda bir kapıya rastladım. Bu kapıyı nasıl açsak diye düşünürken elması kullanıverdim ve tesadüfen açıldı. Burada etrafa alev topu saçan bir ağaç ve su yaratıkları vardı. Büyük çabalarla ağacın önündeki taş masaya vardım. Bunun üzerindeki kancayı aldım ve talismanı taş masanın üzerine koydum. Artık bütün kötü güçler yokolmak üzereydi. Son olarak lambayı yakıp ağaca fırlattım. Artık bütün kötü güçler evi terk etmişti. Yandaki kapıya tırmandım ve kancayla kapıyı açtım. Karanlık labirente doğru ilerledim. Hayret karanlık labirent artık aydınlanmıştı. Sağdaki kapıyı kancayı kullanarak açtım ve solucanın olduğu tünellere doğru ilerledim. Bu tünellerden şarap mahzenine bir giriş buldum. Mahzendeki merdivenlerden yukarı çıktım ve zemin katta ön kapıya doğru ilerledim. Ön kapıyı açtığımda artık özgürdüm. Sevinçle havaya zıpladım ve yola doğru ilerledim. Bir araba yaklaşmaktaydı. Arabaya bindim ve büyük bir sevinç le ilerlerken.....

Gökhan 'Madman' Tarcan

Club ANKA BİLGİSAYAR MERKEZİ

aidata Yetkili Bayii

Zengin PC-Amiga Oyun Arşivi

Hesaplı CD-ROM Kayıt

Orijinal CD-ROM Oyunları

CLAN BBS, Tel: 288 78 83

Uygun Koşullarla Upgrade

Yıldız Cad. Aydıntaş Pasajı
No: 28/13 Gayrettepe
İstanbul
Tel: (0 212) 272 05 44
(0 212) 266 35 24
BBS&FAX: 288 78 83

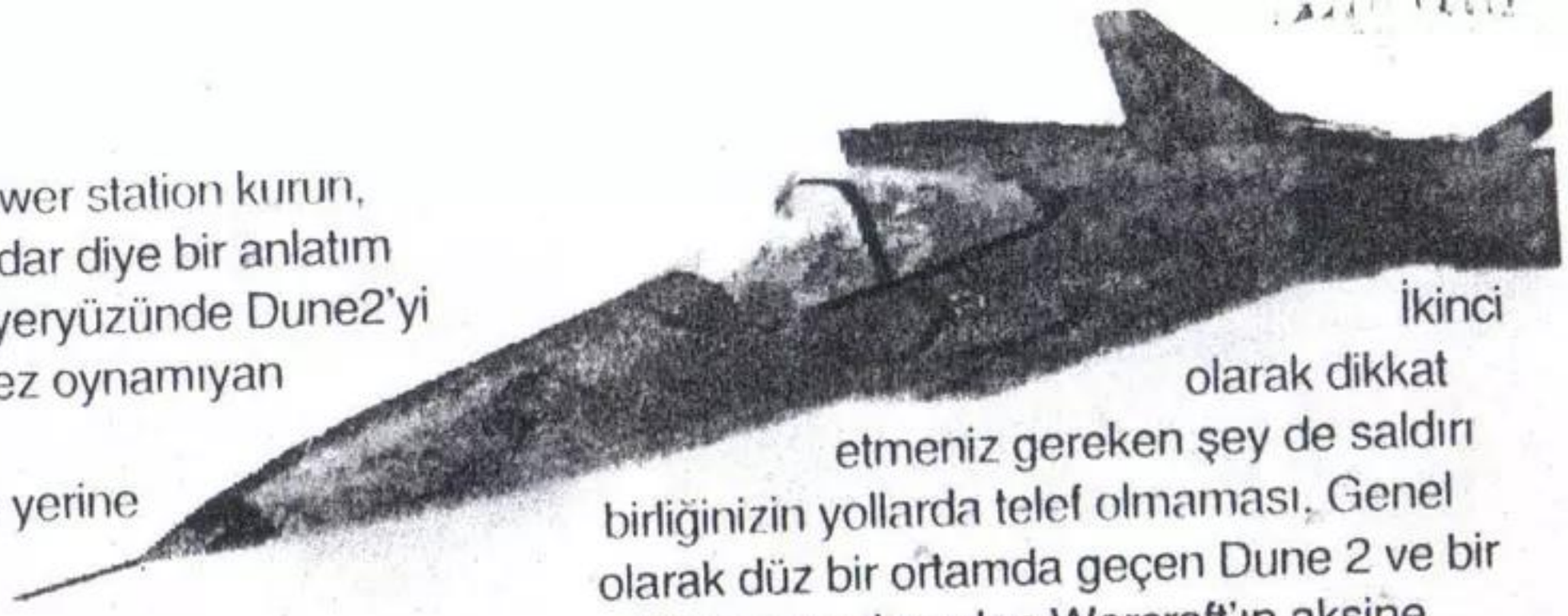
Club ANKA

COMMAND & CONQUER

Bu günlerden uzaydan dünyanın resmini çekmeye kalkan astronotları hoş bir süpriz bekliyor. O karpostallık kocaman, mavi, huzurlu küre manzaraları çok geride kaldı çünkü. Dünya artık daha ziyade bir barut fıçısını andırıyor. Siz o mutlu Birleşmiş Milletler zımbırtılarına aldanmayın. Bosna, Irak, IRA, Somali, Rowanda, Küba, Vietnam derken tek ihtiyacımız fitili ateşleyecek birşeyler. Ve süpriiiz, o ateş de uzaydan geliyor. Akdeniz bölgesine düşen bir meteordaki Tyberium adlı madde zaten maddiyat derdinden birbirini boğazlamaya pek hevesli insanlara kapışmak için yepyeni bir sebep sagliyor. Tyberium öyle bildiğiniz altın, platin, uranyum gibisinden sıkıcı bir maden değil, toprağa karıştığı zaman yerdeki bütün değerli maddeleri emiyor ve onları size gümüş (kelime oyunu) bir tepside sunuyor. Kısacası Tyberium ekiyorsunuz parrra parra biçiyorsunuz. Durum böyle olunca tecrübeli her bilgisayar oyuncusunun tahmin edebileceği gibi bir anda büyük bir kamplaşma başlıyor. Bir tarafta Global Defence Initiative yani GDI, yani iyi adamlar, öbür tarafta da Broterhood of Nod (Nazi teması üzerine varyasyonlar).

Siz de bunlardan birini seçiyorsunuz ve başlıyorsunuz Dune 3 oynamaya. Ya evet aslında C&C, Dune 2'yi yapan Westwood Studios'un bize yeni hediyesi. Oğuşturun ellerinizi, ayıp degil, uzun zamandır Dune 3'ü beklediğiniz biliyorum, nasıl olsa sevinciniz kısa sürecek.

İlk bir kaç görevde herşey toz pempe. Refinery'i kuruyorsunuz, Harvester Tyberium (spice diyesim geliyor) topluyor ve siz de bir yandan asker üretip düşmanı arıyorsunuz. Buluyorsunuz da. Bir gariplik hissettiniz mi? Sanki bu düşman biraz güçlü gibi değil mi? Saldıran yüzlerce askeriniz bir anda şehitlik paresine mi kavuşuyor: Eveeet, Command & Conquer'a hoş geldiniz. Dune 3 kılığına girmiş real-time harbi bir strateji oyunu. Yani bir bakıma Dune 2'yi çok kolay bulanların her gece ettikleri sonsuz



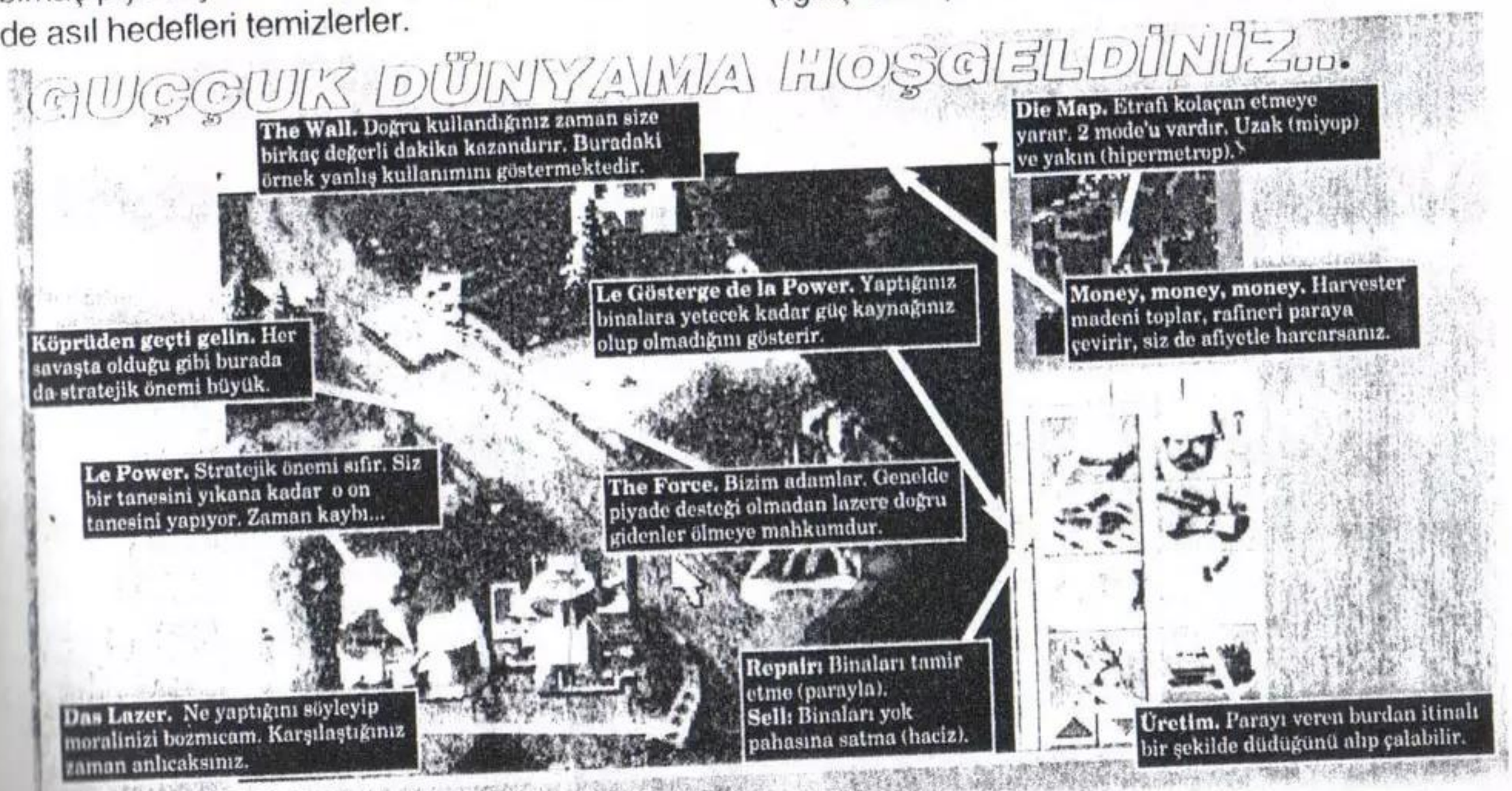
duaların cevabı.

Şimdi size önce power station kurun, sonra rafineri, sonra radar diye bir anlatım yapmıyacağım, zaten yeryüzünde Dune2'yi sonuna kadar birkaç kez oynamıyan kimsenin kaldığını zannetmiyorum. Onun yerine C&C'de dehşet hoşuma giden bazı hinliklerden (benim değil oyununkiler) bahsedeceğim.

Ara demoların ve (hafif) izometrik grafiklerin ilk şokunu atlattıktan sonra yavaş yavaş katliam yapmaya başlamak isteyeceksiniz. O zaman da rüyanıza girecek ak sakallı bir ihtiyar (ben, bu rol için boyattım) size ünlü general Sun Tzu'nun ölümsüz laflarından birini hatırlatacak: Tuchun lung-yun tai kai-shek go chi minh, yani ülkesi için ölmeye hazır iyi eğitilmiş bir piyade düşmanın ölüm makinalarını alt edecek kapasiteye sahiptir. 7 yüzyıl öne söylenen bu sözler C&C'da da geçerliliklerini koruyorlar. Dune 2'deki roket atarlar, tankların aksine burada savaş piyade ağırlıklı. Genelde saldırılarınızı bir iki tank desteğinde ilerleyen bol sayıda piyadeyle yapmanızda yarar var. Böylece düşmanın üzerinize kusacağı ateş gücünü (onda bol miktarda mevcut) bölersiniz. O birkaç piyadeyi avlamaya uğraşırken diğerleri de asıl hedefleri temizlerler.

İkinci olarak dikkat etmeniz gereken şey de saldırı birliğinizin yollarda telef olmaması. Genel olarak düz bir ortamda geçen Dune 2 ve bir miktar ormanları olan Warcraft'ın aksine C&C'de yer şekilleri aşırı önem taşıyor. Düşman önceden gelip en ideal yerleri kapıyor tabi (aslında oyunda bayağı bir adaletsizlik var), genelde onun üssüne ulaşmak için dar geçitlerden ve iyi korunan köprülerden geçmeniz gerekiyor. Onun için ana saldırı gücünüzü hurra diye göndereceğinize önce ufak birliklerle saldırı yolunu temizleyin. Özellikle düşmanın boğazlara yerleştirdiği guard tower'ları ve köprüleri koruyan tankları itinayla avlayın. Böylece adım adım stratejik noktaları ele geçirerek saldırı yolu açın (bu da bir Sun Tzu taktiği ama lafın Çincesini unuttum).

Amacımız genelde düşmanı tamamen yok etmek ama bir kez saldırıya başladığınızda üretimi boşlamayın. Düşman harvester işine çok akıllıca yaklaşıyor. Hem sizinkini avlamak için arada saldırı birlikleri gönderiyor, hem de kendininkileri ölümüne koruyor. Klavye örtüsü (ilginç bir laf) kutusundan öğreneciğiniz tuşlarla



harvester'larınızı korumaya alın, ve saldırıya başladığınız zaman adamlarınızın düşman harvester'ına tek bir kurşun atmasına bile izin vermeyin. Bu düşmanı çok sinirlendiriyor, ve varını yoğunu üzerinize gönderiyor. Birlikleriniz daha üsse varamadan telef oluyorlar.

Tyberium her ne kadar kıymetli olsa bile insan sağlığı için oldukça zaralı, Tyberium yataklarından geçen askerleriniz hasar görecektir. Bu bölgeleri pas geçin, eğer başka çareniz yoksa biraz masrafa girerek Armoured Personnel Carrier denilen taşıyıcılardan yapabilirsiniz. Bu araçlar beş tane askerinizi güvenli bir şekilde taşımanızı sağlar. Askerlerin binmesini sağlamak için öce askere, sonra da ok işareti çıkınca aracın üzerine klikleyin.

C&C'da ileri bölümlere kadar mücadele daha çok İkinci Dünya Savaşı havasında geçiyor. Silahlar genelde zaten günümüzde de olan türden. Bu açıkçası aşırı hoşuma gitti. Biraz kendinizi kandırırsanız (bu konuda çok ustayımdır) sanki real-time Perfect General oynuyormuş gibi yapabilirsiniz. Daha ileri görevlerde işin içine lazer'ler, alev tankları, ve uydu silahları falan giriyor. Bu kimilerinin hoşuna gidebilir ama bence oyunun stratejik yönünü sulandırıyor.

Bir de tabi birçok birliğe bir anda emir verme özelliği var . Dune 2'de 20 kişiyle yapılan bir saldırı kısa zamanda kabusa dönüşüyordu, yes sir, acknowledged sir derken ortalık birbirine giriyordu. C&C'de tek hareketle bir dolu birliğe ölüme yollayabilirsiniz. Tek yapmanız gerek emir vermek istediğiniz birlikleri mouse'la bir kutu içine almanız. Askerleriniz genelde emirlerinizi şaşırtıcı derecede akıllı bir şekilde uyguluyorlar. Anlaşılan programcılar oyunun yapay zekası üzerinde oldukça çalışmışlar. Mesela bir birliği hareket ettirirken, onun yolunu kapayan birlikler önünden çekilip yol veriyor ve sonra kendi yerlerine dönüyorlar. Köprüleri geçerken tanklar kenarda bekleyip çevreyi kolluyor (patton taktiği) ancak piyadeler geçtikten sonra devam ediyorlar. Saldırıya uğrayan piyadeler önce yere yatıp siper alıyor, durum kötü görünüyorsa kaçıyorlar. Bu akıllılık ne yazık ki düşman için de geçerli. Öyle

Dune2'deki gibi yüz tane askeri harvester'la vıccck diye ezemiyorsunuz. Hemen yer değiştirip siz dönene kadar bir kaç tane saydırıyorlar.

Görevler ilerledikçe bazı hinlikler yapmanız gerekebilir. Her saldırı birliğinde mutlaka bir iki tane engineer bulundurun. Diyelim düşman üssüne girmeyi başardınız, hemen bu engineer'lardan biriyle düşmanın asker üretim yerini ele geçirmeye çalışın, çünkü düşman sizden iki üç kat daha hızlı üretim yapıyor. Siz bu binayı patlatana kadar üstünüze sayısız asker yolluyor. Herhangi bir binayı ele geçirince artık orası sizin toprağınız sayıldığı için hemen yanına bir guard tower yapın. Biraz kalleşçe (ustam Sun Tzu'dan özür dilerim) ama böylece düşman üssünün içinde bir kurtarılmış bölge oluşturabilirsiniz.

Bir de görevin hemen başında hızlı bir araçla (Hum-vee ya da Scout) üssünüzün etrafını araştırın. Düşman genelde size iki koldan saldırıyor, bunların yönlerini tespit edin ve savunmanızı ona göre kurun.

Command & Conquer 2 CD (ya da 15 HD), yani yaklaşık orta halli bir memur maaşı kadar para ediyor. İki taraf için 15'er (evet biraz az) görev olduğunu ve bitirmenizin yaklaşık 4-5 gün süreceğini düşünürseniz hemen hemen Beyoğlu'nda bir pavyon alemiyle aynı kapıya çıkıyor, ama nasıl olsa çalıp çırpıp bu parayı bulacaksınız, çünkü nasıl Warcraft, Dune 2'den daha iyiyse, C&C de o ikisini piyade ezen harvester gibi dümdüz ediyor. Hızlı mouse kliklediğiniz kadar kafanızı da çalıştırmak istiyorsanız 'Thi Mai Lu Tong Van So' yani sonunda ölmek olsa bile savaşmak başlı başına bir zevktir.

Commanders of Game Show

☒ MAC ☒ MEG
☒ Hayri Cihan
☒ Mr.Oz ☒ Ali Çalık

Arcade Strategy

Raptor

Bundan birkaç yıl önce okuldan çıkınca arkadaşlarla arcade salonlarına giderdik. Salona girince herkeş bir makinanın başına geçerek, favori oyunuyla oynamaya başlardı. Benim ise favori bir oyunum yoktu. Ben makinaların başında oyun oynayanları seyretmeyi yeğlerdim. Günlerden birgün 15-16 yaşlarımda tanımadığım çocuğun birinin oynadığı oyun ilgimi çekti. Ekranda bir uçak onlarca düşmanı öldürüyor, geçilmeyecek yerlerden geçiyor ve ekranın her yanını kaplayan ufak tefek mermilerin yanından yanmadan geçiyordu. Bunu yapmak neredeyse imkansızdı, ama o bunu başarıyordu. Birkaç jeton alarak makinanın başına geldim. Fakat jetonları atmamla game over ekranın çıkması 1-2 dakika sürüyordu. Halbuki benden önce oynayanlar dakikalarca ekranın başında kalabiliyordu. Becermeyince bu oyundan vazgeçtim. Bundan 1-2 hafta önce can sıkıntısından gelen oyunlara bakarken oda ne, bu oyun o oyundu, evet evet arcade makinalarındaki shoot-em up'tı. Artık jeton sınırıda yoktu, bu oyunu istediğim kadar oynayabilirdim. Bu oyun RAPTOR du.

Raptor iyi bir shoot-em up. Hatta PC'ye gelen shoot-em up oyunları arasında en iyisi Raptor (geldiysede ben görmedim), Raptor genel olarak Silk Worm 4'e benziyor. Tek farkı bir helikopter bir tank yerine, sadece tek uçakla savaşıyorsunuz. Çarpışmalarda karşınıza iki tür düşman çıkıyor. Bunlar yer ve hava düşmanları. Bunların farkı hava düşmanları ateş etmenin dışında size değerek zarar veriyor olması.

Oyuna girmeden önce setup yazıp buradaki menüye girerseniz oyunun kontrollerini ve ses ayarlarını yapabilirsiniz. Ayrıca burdan oyunu joystik,mouse veya klavyeyle hangi tuşlarla oynayacağınızıda ayarlayabilirsiniz.

Oyundaki silahlar ve diğer nesneler;

Energy Module: Oyun ekranın sağındaki kısa çizgiler sizin enerjinizi gösterir. Energy Module'lerini toplayarak yada satın alarak durumunuzu kısmen iyileştirebilirsiniz.

Ion Scanner: Bölüm sonu yaratıklarının damage durumlarını gösterir.

Megabomb: Kendisine aramızda cehennem silahı deriz. Kullanıldığı zaman ekran içindeki tüm düşmanları yok eder (Bölüm sonu yaratıkları hariç. Zaten bir bombayla ölürlersede onlara bölüm sonu yaratığı denmezdi).

Air\Air Missile: Hava düşmanları için missile.

Phase Shild: Kalkan. Bunlarda bir bakıma Energy Module'lerine benzerler.

Plasma Cannon: İdare eder bir lazer.

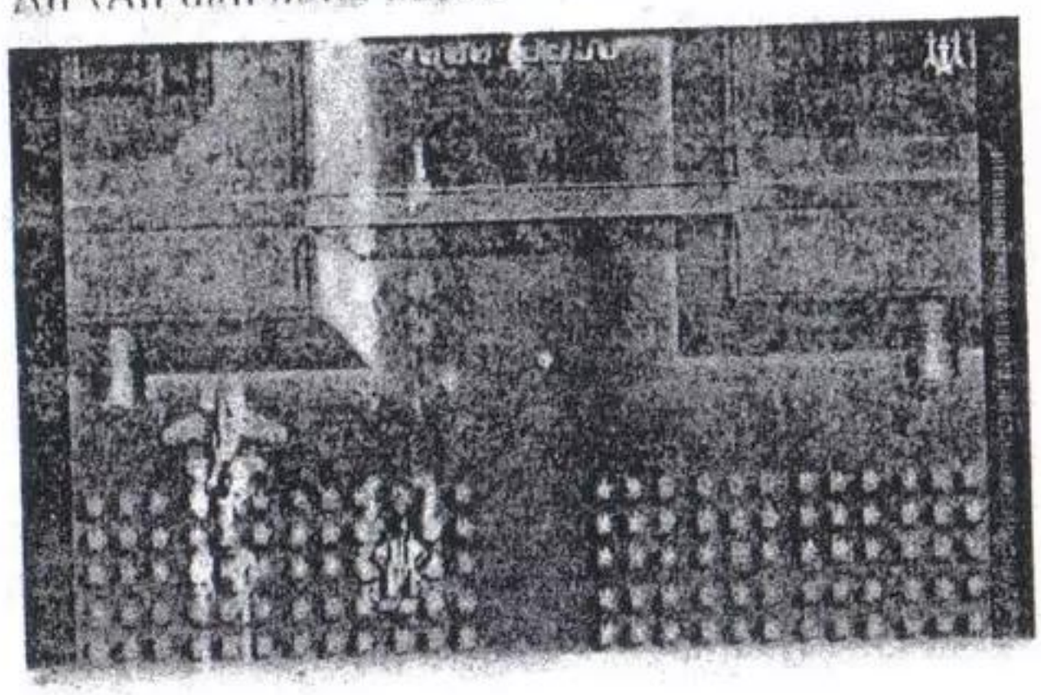
Bomb: Yer hedefleri için etkili bir silah.

Air\Ground Missile: Yer hedefleri için missile.

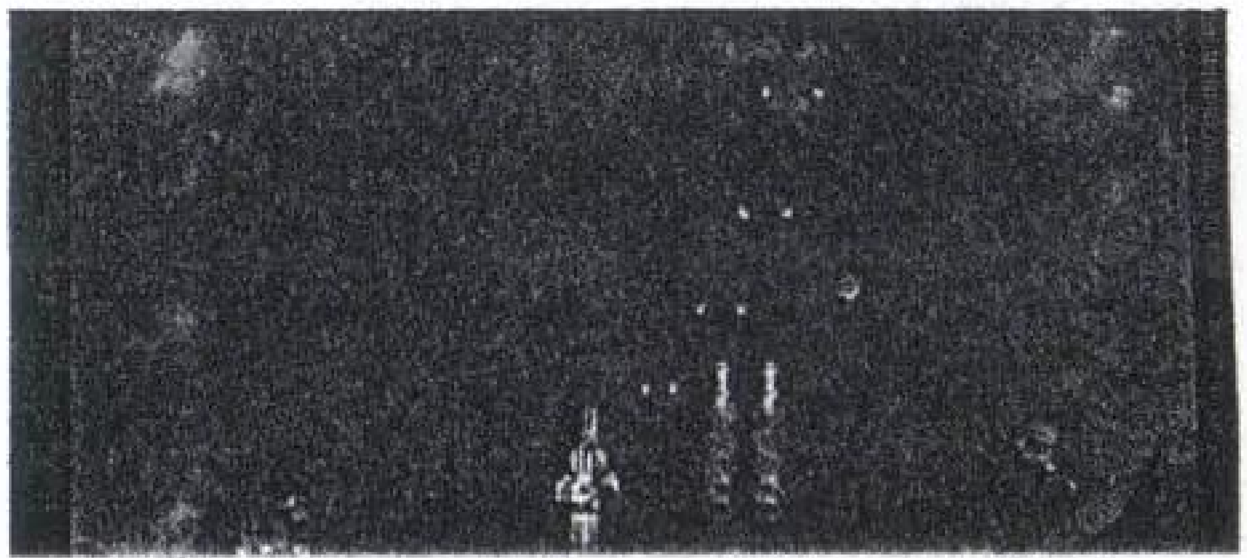
Dumpfire Missile: Bu da yer hedefleri için fakat daha kuvvetli olanı.

Micro-Missile: Başlangıçta kullandığınız silahın yanında kullanılabilecek bir laser.

Missile Pod: Hava düşmanları için fakat Air\Air'dan daha etkili.



Auto Track Mini Gun: Etki gücü az ama her taraftaki dümanlara ulaşabilen bir silah.
Power Distrubte: Ateş Topu.
Laser Turret: Güdümlü laser.
Pulse Cannon: Hava düşmanlarının belalısı, hiç bir karakteri sağ komuyor.
Deathry: Paranız varsa kaçırmayın aceyip etkili.
Twin Laser: İkili atış yapabilen ve oyunun en kuvvetli silahı.
Bu silahları aldıktan sonra klavyedeki alt tuşu ile sırasıyla değiştirebilirsiniz yada klavyedeki her sayı tuşları ile istediğiniz silahı anında bulabilirsiniz. Ok tuşları ile geminizi yönetebilir, space ile megabomb'unuzu atabilirsiniz.Birde bölüm sonu yaratıkları varki bunlarda adama kan kusturuyorlar. İlk bakıldığında yok edilmesi zor gibi gözüken



yaratıkları geçmenin kolay yolları var. Bunları deneyerek bulabilirsiniz. Supply room'dan yeni silahları satın alabilirsiniz (S-sell B-buy). Oyun 3 ana ve bunların birçok alt bölümünden oluşmakta. Zorluk dereceleri bayağı iyi ayarlanmış, training mode harbi training mode olmuş, Rookie kolay, Veteran orta karar, Elite ise çok zor. Raptor kesinlikle PC'de türünün en iyi örneği, alın oynayın stres atın Adventure veya Strateji oynar gibi kendinizi kasmayın. Relax ve bol cıv cıvlar.

ONUR ÖZGÜR

Firma: APOGEE (SHOOT'EM-UP)

Sistem: 3 HD - 15MB HardDisk, 4 MB RAM - VGA, Min. PC 386

Karar: %85

ŞİŞLİ AMIGA CENTER
PC / AMIGA / C-64 & CD-ROM

İDDİA EDİYORUZ
DAHA UCUZU YOK!

1995/1996 YILINDA
AYNI FİATLAR!..

EN UCUZ
OYUN ÇEKİM MERKEZİ

EN UCUZ BİLGİSAYAR
VE YAN ÜRÜNLERİ SATIŞI

PC
C64 ve AMİGA
ALIM SATIM VE TAMİRİ

PAZAR DAHİL 10:00- 22:00 ARASI AÇIK

LÜTFEN
YENİ ADRESİMİZİ
NOT EDİNİZ

DERİCİLER SOK. NO: 123/A
PANGALTI - KURTULUŞ - ISTANBUL
TEL: 0 212 - 231 75 47 (ADNAN BİRİM)

Simon
THE SORCERER II

GERÇEK BİR HİKAYE DAHA

WENDY's 4 NO'lu MENUNUN LANETİ

Merhaba adventure'a gönül verenler. Bu ayki oyunumuz Simon the Sorcerer 2. Birinci bölümde görülen başarı ikinci bölümün çıkmasında büyük etken oldu ve arkadaşımız Murat böyle bir oyunun da sizler için sonunu getirdi. Her şey sıradan bir okul günü başladı. Benim gibi adventure hastası bir arkadaş bir gün heyecanla geldi ve müjdeyi verdi. Tabu ki böyle zor bir oyun da başarıyla iki haftada bitirildi. Ve cumartesi günü Compex fuarında Engin Abla'yla tanıştım. O lafı ağzımdan kaçırdım 'Evet ben Simon 2 'yi bitirdim' dedim. (Naaayır,n'olamaz). Şimdi editörümün başında oyunun tam çözümünü yazmakla meşgulüm. Umarım sizlere bir faydam olur. Ha unutmadan, oyunun sonunda Simon 3 'ün çıkacağının müjdesini de alıyoruz. Umarım onu da sizler için sabırla çözeceğim. Hmm, sıra geldi oyuna ! Aslında ben 1. bölümünü o kadar zevk ile oynamadım denebilir. Kötü oyundu demiyorum ama bence 2. bölümden daha çok zevk alacağınıza eminim. Oyun 1. bölümde cehenneme gönderdiğimiz Sordid'in kendisini kurtarmamız için bir zaman gardrobu (ne alakaysa) göndermesi ve gardrobun yanlışlıkla Calypso'nun dükkanının önüne düşmesiyle başlıyor. Oldukça uzun olan demosunu da seyrederseniz, siz de konuyu rahatlıkla anlayabilirsiniz. Eğer her oyun başladığında demoyu seyretmek istemiyorsanız, F5 ile demo atlanabiliyor. İlkine göre kolaylaştırılan iconlar başlıca şöyle: İt, İncele, Konuş, Giy, Aç/kapa, Al, Kullan, Ver. Ayrıca oyun içerisinde F10'a basarak o oda içindeki alınacak ya da bazı kullanılacak şeyleri görebilirsiniz. Ayrıca oyun içindeki yaptığımız konuşmalar ya da hareketlerin hiçbirinin oyunu çıkmaza sokmadığını görüyoruz. Ama ben yine de hızlı olsun diye konuşmaların sıralarını vereceğim. Ve işte beklenen an !

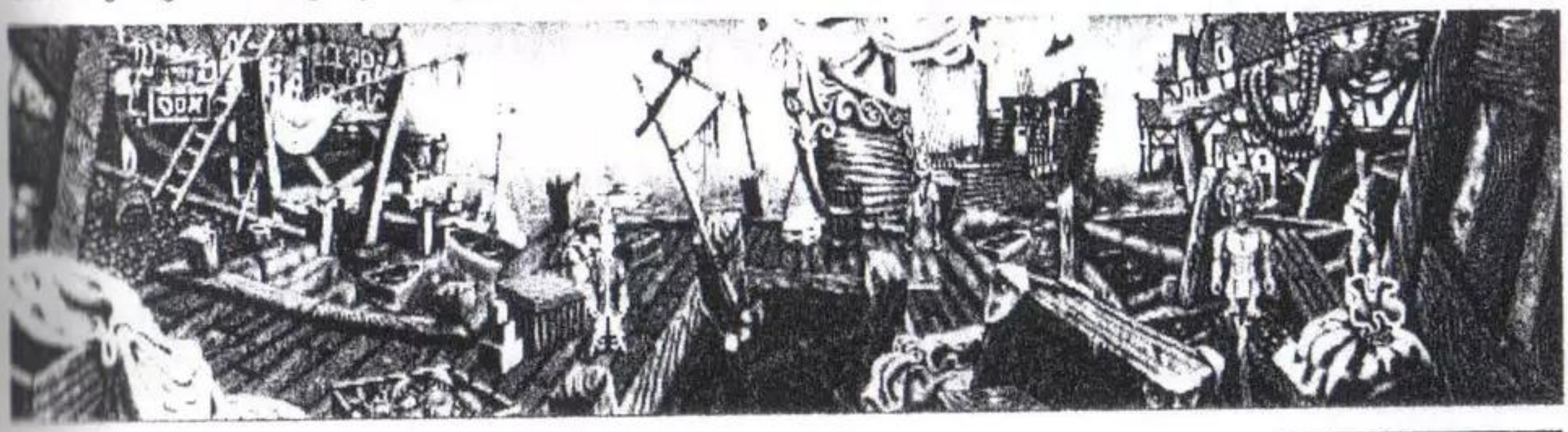
Calypso'nun dükkanına girip içerdeki Baseball Bat ve Dye'ı alın. Dışarı çıkıp arka plandaki şato üzerine basarsanız haritaya çıkarsınız.Castle'a gidin. Kapıdaki

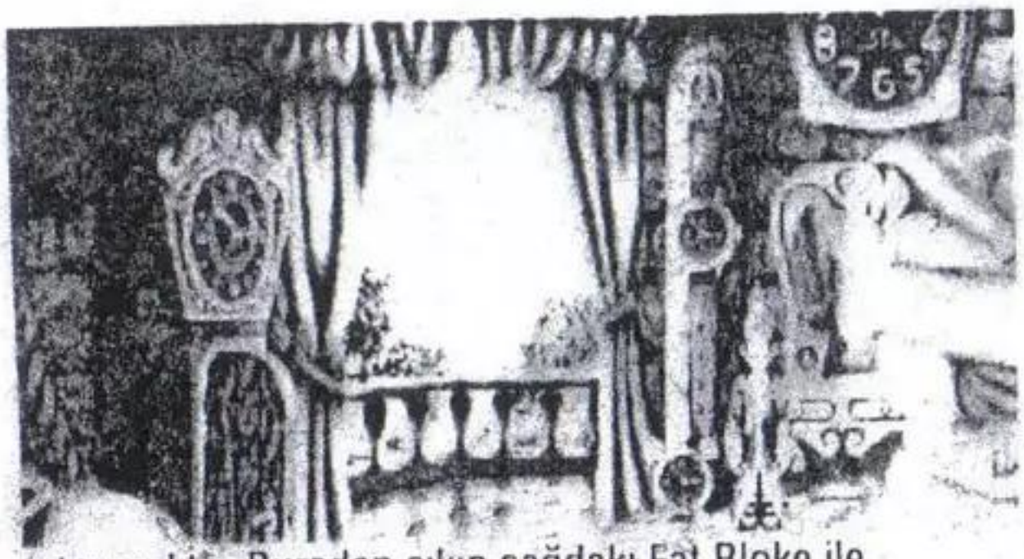
Dergi'de 9. sayı çalışmaları sürerken bu kez de MAC'le MEG ortadan kayboluyor. En son Wendy's 4 nolu menü yemeye gittikleri anlaşılıyor. Biz de hemen Simon'a ahlaksız bir teklif götürüyoruz, ya hemen onları bulursun, ya da bu ay senin oyunun yayınlamayız, haberin olsun. O da mecbur kabul edip yollara düşüyor. İlk durak haliyle Wendy's (adam adventure'cı). Garson bizim ikilinin her zamanki gibi gelip dört no'lu menüden yiyip gittiklerini söylüyor. Simon'ın isteriası (ve yanlışlıkla duyurur gibi yaptığı bir yüz dolarlık) sayesinde MEG'le MAC'in hemen ardından 4-5 Wendy's güvenlik görevlisinin de çıktığını söylüyor. Tatatatam, kaçırıldılar. Peki ama niye? Ve biz onların yerine kimi koyacağız? MEG'in yerini doldurmak zor (o patron. Hulusi Kentmen de oldu. (Allah rahmet eylesin) ama MAC işi kolay. Zaten piyasada robli gibi taklidi var. Simon hemen bir MAC adayları bürosuna gidip bir tane ayarlıyor. Bu arada da kulağına (tesadüf işte) Wendy's in bir laboratuarı olduğu çalınıyor. Hallyle hemen oraya koşturuyor.

Evet tam tahmin ettiğiniz gibi, meğerse bizimkileri Wendy's kaçırtmış. Ama niye sorusu bir kez daha akla geliyor tabi. Simon da eşek değil hemalde, iki Wendy's elemanını zorla McDonald's yedirtmekle tehdit edip işi çözüyor. Wendy's firması MEG'le MAC'in nasıl olup da bir öküzü öldürecek kadar 4 no'lu menü yiyip geç kaldıklarını araştırmak için onları kaçırtmış. Alkış.

korumalara ısrarla içeri girmek istediğinizi söyleyin. Onlar da sizden bir sürü saçmalığa bedel olarak 78 dolar isteyecekler. Doların ne kadar olduğunu sorun, çünkü bu size ileride yardımcı olacak. Bir kenara yazın derdim ama ben size söyleyeceğim. Buradan ayrılıp Town Square'e gidin. En sağda duran Acordion Player ile konuşun, sonra Dancer'lardan birinin sopasının kırıldığını göreceksiniz. Siz de o salaklara Baseball Bat'i verin (nasıl olsa anlamazlar). Ve olanları izleyin. O da ne ? Bir şey görüyorum. Kuş mu, hayır Superman mı, o ne beyzbol sopası. Street of Traders'a gidip parmaklıklardaki Poster'i alın. Iron Monger ile konuşun. 2.kez konuşun(1-1-2-3-3). Solaklar için yapılmış levyeyi alın(Crowbar). Sol taraftaki dükkana girip tezgahta duran Joke Book'u da alın. Buradan doğru Docks'a gidin. Um Bongo denen herif ile konuşun(1-1-2-5). Hareketleri oldukça komik olan bu adamın yağmur dansçısı olduğunu öğreniyoruz ve ona az önce aldığımız Poster'i veriyoruz. Ve o sahipsiz Dancer'lara doğru yola koyuluyor. Biz de sol tarafa gidip sandıkların arkasında duran Goldilocks ile konuşuyoruz. Onun kaçak olduğunu ve önünde duran sandığa saklanıp kaçmak istediğini anlıyoruz. Crowbar'ı Crates üzerinde kullanın.Kız içeri saklanıp bize Wig ile Rubber Dinghy'yi bırakıyor onları alın. Buradan sonra Magic Competition'a gidip, gişede duran Clerk ile konuşun(3-1-3-3). 3 Bears Cottage'a gidin. Letterbox'u açıp içinden Letter'ı alın ve doğru Loan Office'e gidin. Oradaki pembe yaratık (Jester) ile konuşun(1-2-3). Konuşmalardan espri problemi olduğunu anlıyoruz ve Joke Book'u ona vererek çok sevinmesini sağlıyoruz, o da bize karşılık olarak Bladder'i veriyor. Yukarıdaki Loan Office girip sekreter ile konuşun(1-2-1-5). Yandaki kapıyı açıp içeri girin ve adamın konuşması bitip kontrol bize geçtiği an hemen Letter'ı masada duran In-Tray üzerinde kullanın. Dışarı çıkıp demoyu ve 3 ayıların evine yaptığımız hain suikasti seyredin. Drain Cover'ı, Crowbar ile açıp içeri girin. Örümceği gören Simon korkuyla kaçacaktır. Town Square'e geri dönüp oraya yerleşen Um Bongo ile kafanıza göre konuşun. Ona Bladder'i vereceksiniz, o da bize özel bir yağmur dansı yapar. İlk başta buranın ne işe yaradığını anlamamıştım ama şimdi aklıma geldi yağmur dansı sonucunda kanalizasyon yükseliyor ve örümcek ileri sürükleniyor.3 Bears Cottage'a gidin.Posteri inceleyip sağa doğru ilerleyin biraz daha dikkatli olsak daha iyi olacak gitti güzelim bilgisayar. Neyse nasıl olsa bizim

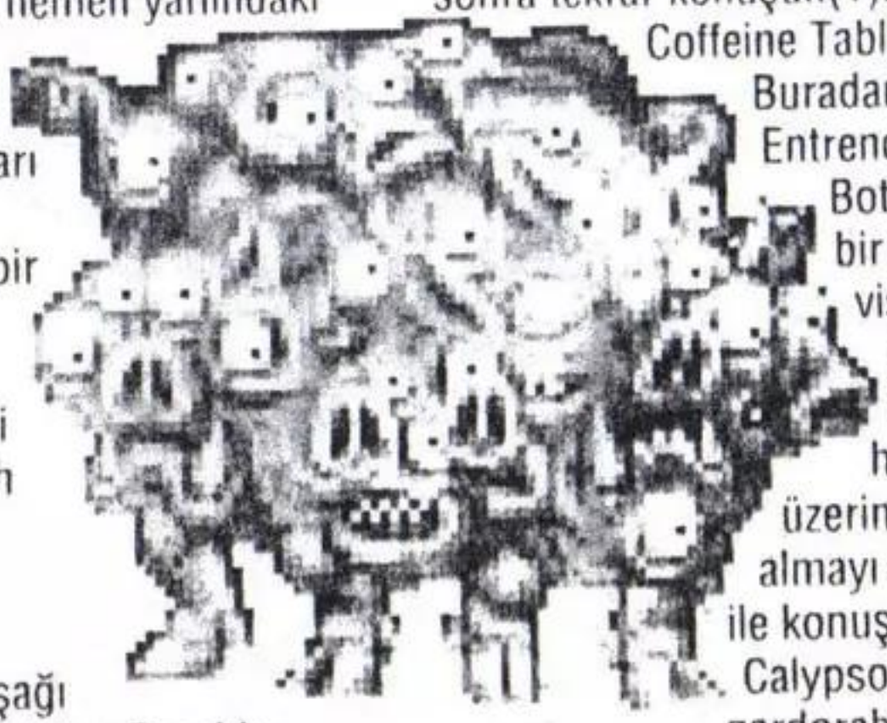
değil sağa doğru ilerleyip lavabonun içindeki Rubber Gloves'i alın. Tap'i açmaya çalışınca bir ses duyuyoruz ve bacaya saklanıyoruz bir kısa demodan sonra, kendinizi Fountain'de buluyorsunuz. Dye'i Fountain'de kullan. Sular yeşerir (aaa aynı bizim musluk suları gibin).3 ayılara geri dönün ve içeri girip,konuşun(4-2-2). Böylelikle Poridge'yi alıyoruz. Buradan Tattoist'e gidin Lader'i çekin,kapıyı açıp içeri girin. Kendinizi Bakırköy gibi bir yerde buluyorsunuz. Fishman'le konuşun(2-3). Sonra Frying Pan Man ile konuşmayı deneyin.ama adamın duymamaya yemin etmiş bir olduğunu ve Notepad ile konuşmamız gerektiğini öğreniyoruz. Notepad'i alıp adam üstünde kullanın(2-1). Sonra bize bir broşür verecek. Ve tekrar konuşunca(1).Onlara katılabilmek için bir Poridge Wearer olmak gerektiğini anlayacağız(1).Poridge'yi giyiyoruz.!! Bize bunun karşılığında bir Junkbag veriyor bunu incelediğimizde içinden 100 dolar,Wedge ve bir Bungee Rope çıkıyor. Buradan ayrılıp Muc Swapling'e gidin kapıdaki adamı görünce ilk başta birinci bölümden arkadaşımız Swapling sanıyoruz ama onun kostümünü giymiş bir satıcı olduğunu görüyoruz.Tekrar konuşup(2)bir kağıt alıyoruz. İçeri girip Waiter ile konuşun(1-1-4-1) sonra da kasanın arkasına geçmeyi deneyin,ama Waiter buna izin vermez. Dışarı çıkıp bir sol ekrana buranın çöplüğüne gidin. Dustbin'i inceleyip Fishing Rod'u alın. Biraz önce içeriden aldığımız Kiddi Meal'i inceleyin,içinden bir adet maggot,swamp gum,swamplimg model çıkacaktır. Buradan tekrar Street of Traders'a gidip soldaki şaka dükkanına gidin içerideki kostümlü ve çok şakacı adamla konuşun. Tekrar içeri girip konuşun bu adamın kostümcü olduğunu öğreniyoruz. Yine konuşmak istediğimizde(1) ise bize kostüm yapmasını isteyin bir yeşil kumaş



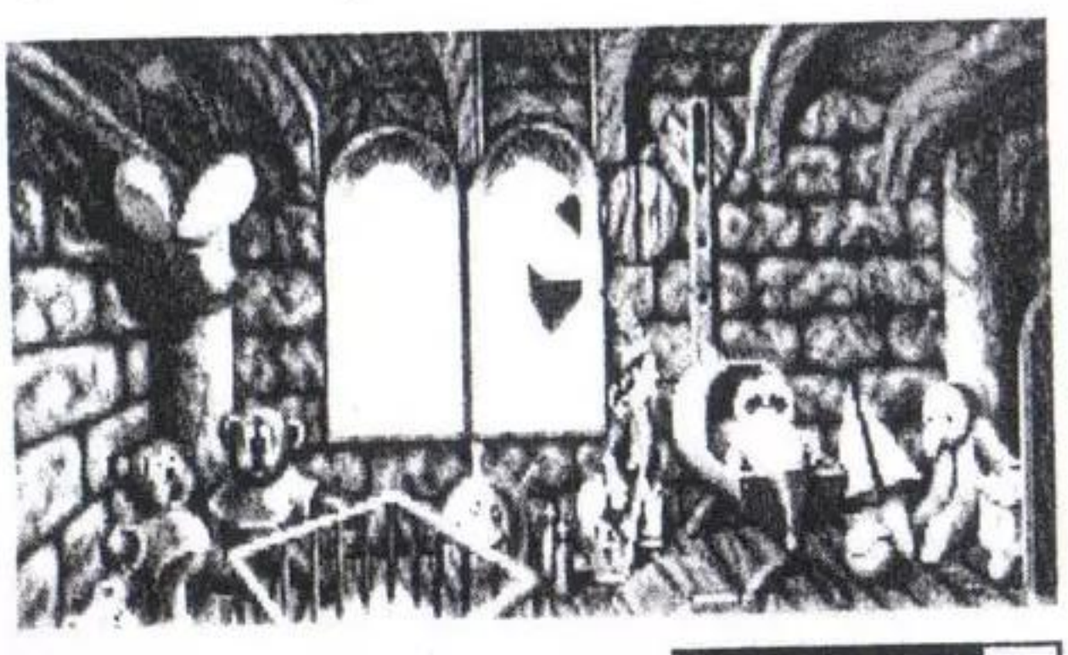


isteyecektir. Buradan çıkıp sağdaki Fat Bloke ile konuşun(onu görmemeniz imkansız).(1)O da bizden bir lamba isteyecek ve bizi bir mağaraya atacak en sağdaki Lambs'i almaya çalışın en sonunda sihirli lambayı bulacaksınız ama cin tatile bir adaya gitmiş ve telesekreleri çıkar. Mağaranın girişine konuşma iconu ile tıklatın ve yukarı çıkıp Fat Bloke'dan Beyaz Kumaş(Cloth) veriyor. Siz de tekrar Fountain'e gidin. Cloth'u Basket üzerinde kullanın ve kadın tarafından yeşil suda yıkanıp yeşil kumaş olana kadar bekleyin kumaşı alıp direkt olarak bize kostümı yapmaya söz veren adama gidin. Ve biraz sonra Swampling Costume'e sahip oluyoruz.Dışarı çıkıp oyunun karışık bir bölümü olan Pet Shop'a gidin(aşağı doğru olan merdivenlerden).Aşağıda çok garip şeylerle karşılaşacağız.(3-3-2-1) Hemen sonra Rubber Gloves'i sağdaki Turtle üzerinde kullanıp alt machine'in en sağdaki Empty Cage'ine koyun. Machine'i kullanınca sol taraftaki Cage'lerde bir Turtle birde Eels oluşuyor. Turtle'yi alıp onun yerine sağ taraftaki rafta duran Glow Worms'u koyun. Machine'in Lever'ini artı konumuna gelecek şekilde itip çalıştırın ve işte ışığın icadı. Şimdi ise Muc Swamplimg'e tekrar gidin ve içeri girdikten sonra kostümü giy iconu ile giyip yan tarafa geçin. Yanda duran kardeşlerle konuştuktan sonra merdivenlerden üst kata çıkın ve işte eski dostların karşılaşması.Onunla konuştuktan (3-3-1-1) sonra Bucket'i alıp çamur(mud) bulmak üzere swamp'e gidin ama gidemediğimizi göreceksiniz tek yol var o da kanalizasyon.aşağıya inip Glow Worms'u kullanın ve sola ilerleyip yukarı çıkın değişik bir yerle karşılaşacaksınız.Sağa ilerleyip Railing üzerinde Bungee Rope'u kullanın ve sonrada Bucket'i Mud üzerinde kullanıp kısa ve öz bir atlayıştan sonra Mud'dan bir parça alın.Sola ilerleyin iskele gibi bir yara geldiğinizde biraz bekleyin Lady of Lake denizden çıkar gelir onunla konuşun(1-1-1-2-2-1-1-1)Bir Royal Seal'e ihtiyacının olduğunu söylüyor.Sonra elinizdeki Fishing Rod'u Lake üzerinde kullanıp Baligi alın.Muc Swampling'e geri dönüp istediği çamuru veriyoruz Ve karşılığında yaptığı Swamp Stew'I alıyoruz Dışarı çıkıp Street of Traders'e gidin ve şakacaya aldığımız Swamp Stew'i verin Böylece o da bize Stink Bomb'u verecektir. Ve sonra da Magic Competition'a gidin çadırın içinde Stink Bomb'u kullanın.Kısa süren bir tedaviden sonra çadıra geri dönüyoruz. Sağdaki Spell Book'u alın.Elimizdeki Swamp Shake'i kalan tek büyücü üzerinde kullanın ve onun duymasını engelleyin Kısa süreli bir demo'dan sonra kraliyet büyücüsü ilan ediliyor bir de Id alıyoruz(bunu doom'u yapan firma sanmayın) Sonra Castle'a gidip kapıdakilerle konuşun(3-2-1-4).Tekrar buraya gelin ve konuşup (1)kapıya doğru ilerleyin kapıdaki görevlinin bizden kart istemesi sonucunda kandırıldığımızı anlıyoruz ama neyseki biz artık kraliyet büyücüsüyüz, içeri rahatlıkla giriyoruz. Prince ile konuşup(1-1-3)soldaki kapıyı açarak şatoya girin.Cymballs'i alıp sağdaki kapıdan girin. Klaxon'u ve Football Ruttle'i alın. Wedge'yi Cradle üzerinde kullanıp çocuğun sallanmasını önleyin ve duvardaki Cog'u sokun. Dışarı çıkıp en sola girin ve kralla konuşun. Eğer bebeğin ağlamasını kesersek bize kuleye çıkma iznini vereceğini söylüyor.(Sözde büyücü olacağız ben olsam büyü kullanarak rahatlıkla yukarı çıkardım,ah simon ah ne uğraştıyorsun bizi yav) Köşede tao ile oynayan Royal Seal'a balığını verin ve onu kandırarak alın. Muc Swampling'e gidin ve yine bildiğiniz yöntemle arka odaya geçin oradaki Clock üzerinde Cog'u kullanın. Saati çalıştırınca Tattoist zamanı doğru olarak öğreniyor ve dükkanına geri dönüyor.Siz de onunla birlikte Tattoist'in dükkanına geri dönün. İçeri girip posteri inceleyin ve adamla konuşun (1-3-4) Leaflet'i alıp Muc Swampling'e geri dönün. Orada oturan Anorak Man'a aldığınız Leaflet'i verin. Böylelikle o 999. müşteri oluyor ve biz de onun arkasından gidince 1000. müşteri oluyoruz. Adamla konuşup (4) Swamp'e gidin Lady of Lake 'le konuşup bıraktığı Air Tank,Wet Suit'i alın.Air tank'ı Rubber Dinghy üzerinde kullanın.Şişen bota binip adaya gidin.Adada taşa saplı duran Sword'u çıkarıp şatodaki prens'e verin.Bunun karşılığı olarak pea ve pea shooter'i alacağız.Şatoya girip daha önce açmadığımız soldaki kapıdan girin. Pea'i uyuyan prensesin altındaki Mattresses üzerinde kullanın,uyanınca (1-1) Lolly'i alıp bebek odasındaki çocuğa verin. O bunu beğenmeyip pencereden dışarı atacak.Prensesi aynı şekilde tekrar uyandırıp konuşunca şut bulmamız gerektiğini söyleyecek. Bahçedeki Lolly'i aldıktan sonra Swampling'in odasına gidip onunla konuşun (1-1). Lolly'i Baby Swampling'e verip yere düşen Milk'i alın.Bunu bebeğe götürüp ağlamasını kestikten sonra kralın yanındaki kapıdan kuleye çıkabilirsiniz. Swampshake'i pentagram üzerinde kullanın ve komik olayları izleyin. Street of Traders'a gidip elinizdeki balonu railings üzerinde kullanın.Muc Swampling'in kapısındaki satıcıdan bir Balon daha isteyin,onu da Railings'e bağlayın. Sonra bunu bir kere daha tekrarlayın. 3 Balon olunca Simon havalanıp Kulenin en

üst katına konuyor. İçeri girip halının üzerine doğru yürüyünce tuzaktan aşağı düşeceksiniz. Mucusade'i alıp sağdaki tüpten yukarı çıkın. Pencereyi kullanıp hızlı bir şekilde aşağı indikten sonra haritadan Calypso'ya gitmeyi deneyin.Calypso yerine farklı bir yere geliyoruz. Burada karşımıza çıkan korsanlar bir kafa vuruşu ile gol...(pardon) bizi esir alıyorlar. Bir korsan gemisinde uyanıyoruz. Gelen Korsan ile konuştuktan (1) sonra Spell Book'u kullanarak zincirlerden kurtulun. Skull'i almayı deneyince onun yerine bir Eye Patch'e sahip olacağız. Yukarı çıkmaya çalışınca gelen Korsanla, uzun bir konuşmadan (3) sonra onun odasına geliyoruz. Sağ taraftaki Parrot'u alın. Diary'i inceleyip içinden çıkan Postcard'i alın. Dışarı güverteye çıkıp hemen yanındaki kapıdan içeri girin Knife'i alıp Hammock üzerinde kullandıktan sonra Tinder Box'ı da alın. Tekrar dışarı çıkıp güvertedeki ip çeken adamla konuşun.(5) Bize Eye Patch karşılığı bir güneş gözlüğü verecek.Sonra solda bir şey çakan adamı denize itin. Yerden Hammer'ı ve kenardan Plank'i alın. Soldaki kapıdan aşağı inip Tough Looking Guy ile konuşup Welding Torch'u alın. Dışarı çıkın,Rigging'I kullanarak yukarı çıkın ve Postcard'i Telescope üzerinde kullanın.Tekrar aşağı inin ve güvertedeki Chain üzerinde Welding Torch'u kullanın Arkadaki kapıdan Kaptan gelecek ve sizi engelleyecek İçeri girince girdiği kapı üzerinde Plank'i kullanın Artık kaptan sizin Cham'i erilmenizi engelleyemeyecek. Yerdeki kapıyı açıp aşağı inin ve Mucusade'i alın.Güverteye çıkıp gemiyi kullanan adamın yanına gelin. Önünde duran Parrot ile elinizdekini değiştirin.Swamp gum'u Parrot üzerine kullanın. Merdivenlerden aşağı inip biraz kestirin. Uyandığınızda gemiye başka bir gemi saldıracak ve ne yazıkki gemi batacak ve kendinizi bir adanın sahilinde bulacaksınız. Yerdeki Shovel'i alın ve sağa doğru ilerleyin bir veletin bizim canım Mucusade'e el koyduğunu ve ısrarla vermek istemediğini göreceğiz. Jungle'a ilerleyin ve hemen sağda duran Wooden Pole'i alıp Shovel üzerinde kullanın. Çocukla konuşup çöp kutusunun üzerindeki balonu ver iconu ile çocuğa verin.O da bu iyiliğimizi karşılıksız bırakmayacak ve bize bir Shell verecek. Sahile geri dönün ve adaya ilk çıktığımız yere gelip orada küreği kullanın. Biraz aradan sonra güzel bir şato ve daha da güzel bir deliğimiz olacak. Hole üzerinde Shovel'i kullanın Shovel üzerinde de Shell'i kullandıktan sonra herşeyin bir tuzak ayarına uyduğunu göreceksiniz.(ahh ah çocukluğum aklıma geldi.) Sağda duran veletle tekrar konuşunca çok sevindiğini ve tuzağa doğru gittiğini göreceğiz ve ardından bir gürültü kopar. Hi Ha hoo işler yolunda demektir. Mucusade'yi alın Daha sonra Simon'ın şeytana nasıl uyduğunu göreceksiniz.(Aman siz uymayın) Jungle'a tekrar gidip üst yoldan Köpeği alın ve alt yola sapın yerdeki Whistle 'yi almak isteyince Satıcı bizle konuşmaya başlayacak(4-4-2-1)Whistle'yi



alıp. üst yoldan gidin ve bir sol ekrana daha geçin.Aldığımız köpeği Generator üzerinde kullanın yan ekrana geçip Lever'i On konumuna getirin ve satıcının olduğu yerden alt yola yani Limbo'ya geçin.Oradaki megafonlu Judge ile konuşup yarışa katılın(2). O ekranda Whistle'ı çalınca köpek harekete geçecek ve adamın bağlı olduğu işkence makinası çalışacak herkesin dikkati oradayken bizde Limbo'nun üzerinden geçerek,yarışmayı kazandığımızı ilan edeceğiz. Judge bize lazım olan 3 adet Bunga'yı verecek. Siz bunları alıp Dealer'a verin ve Coffeine Tablet'lerinide alıp köpeği aldığımız yolun ilerisindeki Coffe'ye girin. Waitress ile konuşun(3),biraz güzellik uykusundan ve olaylardan sonra tekrar konuşun(1). De-caf coffe'yi alın ve Coffeine Tablet'leriyle birlikte kullanin. Buradan dışarı çıkıp Cave Entrence'den içeri girin.Aşağıdaki Bottle'i almaya çalışınca içinden bir cin çıkar.(aslinda cin değil viski,şaka yapıyorum sanmayın gerçekten viski) Onunla konuşun(1-1).Cinin affedilmez hatasından sonra Coffe'yi Bottle üzerinde kullanın.Ve Bottle'i tekrar almayı deneyin içinden çıkan cool cin ile konuşup(1) Calypso'ya geri dönün. Calypso'yu bağlı bir şekilde bulacağız gardorabla gitmeye çalısınca Calypso'nun bir parçayı söktüğünü öğrenecek ve çok kızacaksınız neyseki Alix'in ev hayvanı hizmetinizde(ne evcil) Kısa bir yolculuktan sonra(olan yer İstanbul galiba) bizi arayan Goblinlerin kampının tam ortasına düşeceğiz. Bizi bir şatoya Alix'i de hapsettikleri yere kaparlar. Biraz tartışmadan sonra kapıyı açmayı deneyin Alix bize tokasını verecek ve bizde onun yardımı ile kapıyı açacağız ne zamanlama ama o da ne burayı anlatmayacağım siz ne olduğunu anlayın aynı Back to the Future gibin. Sağa doğru ilerleyip yeni haritamızı görün ve Dark Woods'a gidin.Antiques yazısının yanındaki Woodworm'larla konuşun (1-1-2-1-2)Bizden bir tahta parçası isteyecekler.Sağa doğru ilerleyip mağaradan içeriye girin içeride biri dişsiz , biri işitme, engelli biri az gören 3 adet cadı göreceksiniz ve bir kedi de tam biz içeri girdiğimiz anda dışarı kaçacak.En sağdaki cadıyla konuşun(1-2-2). Tekrar konuşun ve onlara yardım etmemiz gerektiğini öğrenin. Dışarı çıkıp haritadan Secluded hut'a gidin. İçerdekilerle konuştuktan sonra(1-3-1)kapıyı kapatıp



kedinin üzerine yürüyün, kedi kaçmak isteyecek ama kapıya çarpacak kedi'yi alın Sol taraftan 3 adet Soda Bottle ve yerden Hanky'i alın. Volcano Rim'e gidip ve yerdekileri de alıp,(Chemical sprayer,Plant Spotters Guide Book) kediyi Plant'e verin. Drinking Straw'ı bir Soda üzerinde kullanın. Şimdi elimizde birde Empty Bottle var. Onu da yerdeki Saliva üzerinde kullanın. Yerdeki salyayı şişeye dolduracaktır. Şimdi Goblin Camp'a gidip Plant Dribble'ı Goblet üzerinde kullanın ileri gitmeye çalıştığınızda uyuyan Goblinler uyanacak ve içeceklerinden birer yudum aldıktan sonra bir daha uyanmamak üzere uyuyacaklar. Conch horn'u da alıp içeri girin doğru Big Tent'e dalın ilerde duran Pepper ve Food Rations'lardan alıp dışarı kafesin içinde duran Elf'in yanına gelin. Onunla konuşun(1 1 1 1) Perfume Bottle'ı aldıktan sonra Soda'lardan birini üzerinde kullanın Şişeyi parfümle doldurmuyor. Ama şimdi bu şişeyi Elf'e verirsek aradaki farkı anlar o yüzden Pepper'i Elf üzerinde kullanın ve hemen sonra pis mendili (Hanky) Elf'e verin nezle olan Elf artık aradaki farkı anlayamayacak kadar korumasız. Perfume Bottle'i Elf'e verip Wood'u alın. Son Soda şişesinide yan tarafta kumar oynayan Goblinlerin önündeki Fire'da kullanin ve zaman kaybetmeden hemen Stuff'ı alın. Bunlar aralarında kavgaya başlarlar ve siz de bileli olan Dice'ları alın. Boş şişeleri dolularıyla değiştirdikten sonra doğru Dark Woods'a gidin. En solda elinde büyüteçle yemek arayan Kid'e önce bir şişe Soda sonra da Food Rations'i verip, yere düşen Magnifying Glass'i aldın. Woodworms'a Wood'u verin ve Wooden Teeth'i alın vebunları kullanacağınız cadıları olduğu mağaraya gidin. Sağdakine Magnifying Glass'i, ortadakine Conch Horn'u ve soldakine de Wooden Teeth'i verin. Yine Drinking Straw'u bir Soda üzerinde kullanarak bir şişeye boşaltın ve Potion üzerinde kullanarak bir şişeye zehir doldurun. Secluded Hut'a gidip Potion'i Role Players üzerinde kullandıktan sonra kendinizi oyunun içerisinde bulacaksınız tabi böyle oyunlar eksik adamla oynanmaz (1-3) Size içinde duvar kagıtları modelleri olan Katalog verecekler. Bunu da alıp şimdi Goblin Camp'a gidin. İki adet uçan domuz görene kadar sola ilerleyin onlarla, konuşup (1-1-1-2) içeri girin. Duvardaki Tapestry'i alıp Eeri Passage'e geçin ve olanları seyredin. Uzun yalvarmalar sonucu kurtuluyorsunuz. Odadan çıkıp sol taraftaki odaya girin Tapestry'i Sweat üzerinde ve sonra da elimizdeki Chemical Sprayer üzerinde kullanın. Canavarı halt etmek için herşey hazır. Lever'i itip karanlıkta da olsa demin odasina girdiğimiz bol gözlü canavarın odasına girin. Chemical Sprayer'i kullanın ve imkansız da görünse köpeği giymeye çalısın. Sihir sağolsun ortaya çıkan Furry Shoes'i giyip yan odaya geçip ilk kapıdan içeriye girin demodan sonra sağa ilerleyip masanın üzerindeki Screwdriver'i alın ve bunu yandaki Soedids Hand'de kullanıp elini alın. Bu eli ortada duran Palm Prints Identifier üzerinde kullanıp kapağını açın ve içinden çıkan Time Stick'i alın (bunu biryerden hatırlıyormusunuz!!) sonra sola doğru ilerleyin ve burasını anlatmıyorum çünkü buradan sonrası demo yani demek istiyorum ki oyun bitti evet evet bitti ama birşey daha söylemek istiyorum sakın demodan sıkılıp geçmeye kalkmayın oyunu yapanların yazılarının ardından düğüm çözülüyor ve ilginç olaylarla başbaşa kalıyorsunuz ve sonunda ise bize SIMON THE SORCERER 3'ün çıkacağı müjdesini veriyor. Ben böyle güzel bir oyunun herkesden önce sonunu görmekten gerçekten gurur duyduğumu söylemek istiyorum bir daha ki adventure'da görüşmek üzere.Iyi oyunlar diliyorum.

Murat KARSLIOGLU

Zor hemde çok zor. Her şeyin kitap gibi olmasını istiyorlar. Koleji kazanacaksın, orayı başarıyla bitireceksin daha sonra ise üniversiteyi halledeceksin. Eee ne oluyor o zaman. Çoğumuz kendimizi bile tanımadan bir şeyler yapmaya çalışıyoruz. Ne yazık ki ben de aynı dertten muzdaripim. Yaşım 25'e geldi ve ancak şu anda ne yapmak istediğime karar verdim. Ne kadar hüzünduratif bir durum değil mi?

Bu derginin okur yaşını genç olarak değerlendirirsek benim durumum sizlere örnek olması gerekir. Hiç korkmayın ve istediğiniz yolda ilerleyin. Merak etmeyin elbet para kazanırsınız. Size bundan güzel bir öğüt olamaz.

Neyse ben şimdi bu büyük kararın eşiğindeyim. Ya beni yakında büyük bir adam olarak göreceksiniz yada bir daha hiç göremeyeceksiniz. Ahh hayat. Gerçekten de zormuş be.

Şimdi gelelim bu ay ki asıl konumuza. Farkettiyseniz Game Show'da mavra yapmayan tek yazar benim. Herkes ama herkes yazılarının yarısını mavra ile geçiriyor. Buradan isim vermek isterdim ama ne yerimiz ne de vaktimiz buna yeter. Buradan meydan okuyorum. Mavrasız tek bir yaz ı gösterin kellemi keseyim.

Siz değerli okuyucularımızında bu işe bir el koyacağından eminim. Engin Abla'nın bana bu yazıyı yazmamam için ne kadar para verdiğini ise buradan hiç söylemeyeyim. Neyse bu yazı uzar gider kısa keselimde mavra olmasın...

See'ya next time..... **BigBen**

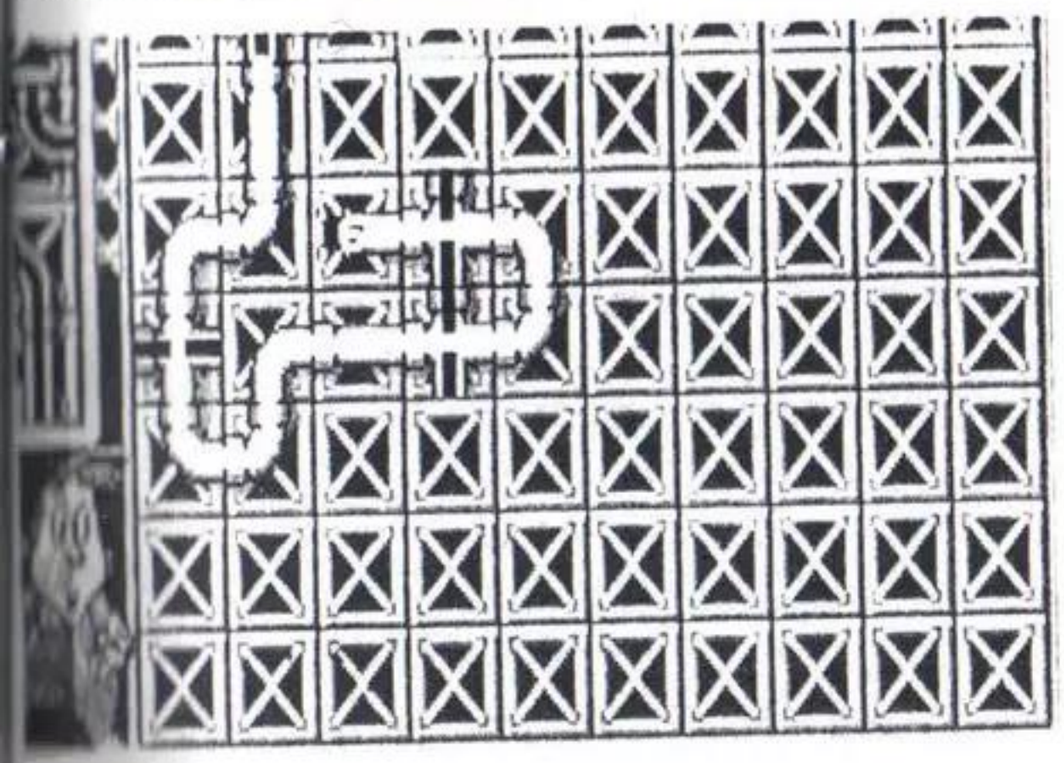
NOT ENOUGH MEMORY

Merhaba arkadaşlar.... Yeni bir sayı ve yeni oyunlarla karşınızdayım. Umarım anıttığım oyunları oynayıp beğenmişsinizdir. Sizler için bu ay 18 oyun oynadım. Yerimiz elverdikçe en iyilerinden başlayarak açıkladım. Mümkün oldukça eğlenceli ve her bilgisayarda çalışabilen oyunlara yer veriyorum. Oynayın, eğlenin ve GAME-SHOW okumaya devam edin.

Serkan UYBAŞ

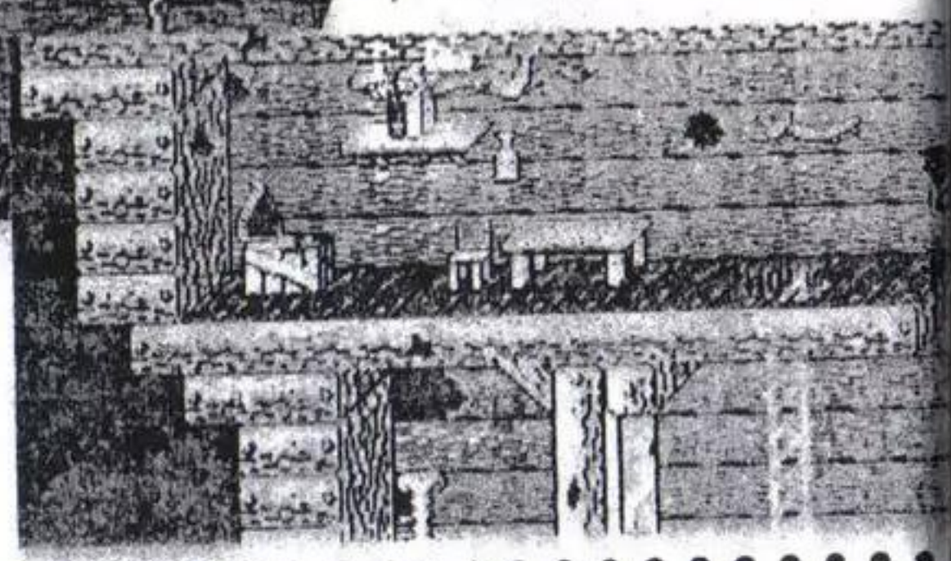
PIPE MANIA

Hiç tesisatçı olmayı düşündünüz mü? Eğer düşündüyseniz şimdi bir fırsatınız var. Evet artık bir tesisatçısınız. Göreviniz ise evleri su baskınından kurtarmak. Su baskınını önlemek için, size verilen boruları uç uca bağlayarak suyun borulara dolmasını sağlıyorsunuz. Bunun için kursör tuşları ile seçtiğiniz yere, "ENTER" tuşu ile boruyu koyuyorsunuz. Boru koymanız gereken yer zaten dolu ise alttaki boru patlayarak yok oluyor ve yerine yenisi geliyor. Kullanmanız gereken boru sayısı en az ekranın sağ üstünde belirtilen "DIST" kadar olmalıdır. Size sıra ile verilen borulardan uygun yöndekileri kullanmalısınız ve kesintisiz bir boru elde etmelisiniz. Boruların sırasını ise sol yanda görebilirsiniz. Sağ yanda ise, suların boruya dolmaya başlamadan önce ne kadar süreniz kaldığını gösteren yeşil bir bar bulunuyor. Dolu olan bir yere boru koyarsanız alttaki borunun patlaması size zaman kaybettirir. Bu yüzden, ilerden gelen boruları da hesaplayarak boruyu en uygun yere koymalısınız. İlerki bölümlerde çıkan balonlu boruları kullanarak zaman kazanabilirsiniz. Oyundaki bölüleri geçtikçe şifreler veriliyor. Bu şifreleri kullanarak kaldığınız bölümden devam edebiliyorsunuz. Verilen şifreleri girmek için ana menüde F2 tuşuna basın. Diğer tüm ayarlar da burada bulunuyor. Zaman geçirmek için uygun bir oyun. Eğer sıkılmazsanız uzun süre oynayabilirsiniz.

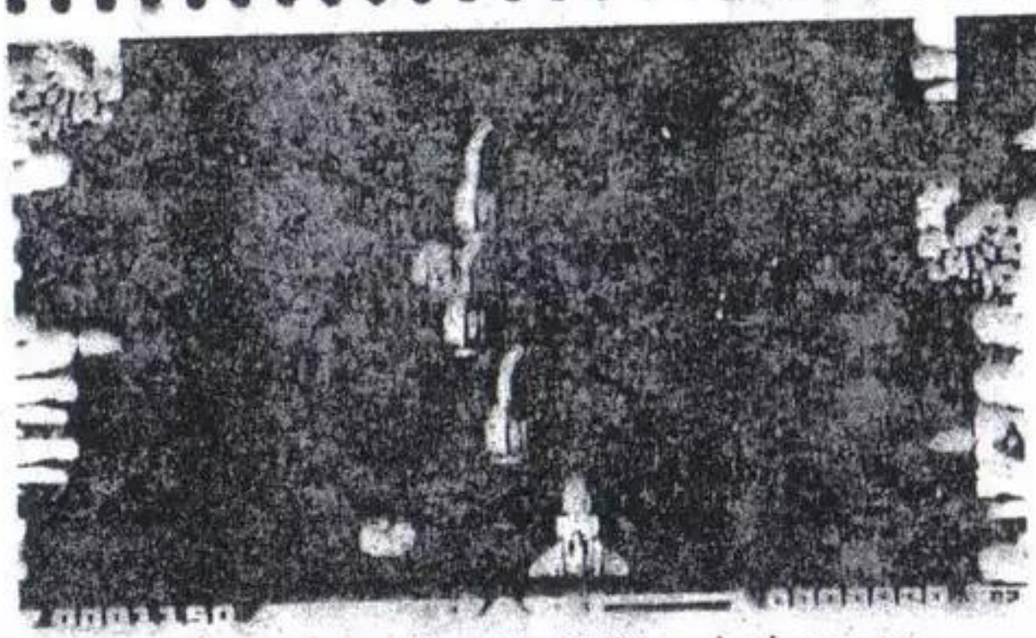


SCUBA VENTURE

Bir balıkadamı yönettiğiniz bu oyunda batık korsan gemilerindeki hazineleri topluyorsunuz. SPACE tuşu ile çıkan menüden oyunda kaldığınız yeri save edebilir ve save ettiğiniz oyunu restore edebilirsiniz.Su altında dolaştığınız için adamın kotrolü oldukça zor. Tabi her oyunda olduğu gibi bu oyunda da düşmanlarınız var. Balıklar, yengeçler, mayınlar, korsan hayaletleri hepsi sizin düşmanlarınız. Bunlara karşı sizin savunma silahlarınız bir zıpkın ve su bombaları. Mayınlara karşı ise yapacak hiç bir şeyiniz yok sadece onlara değmemeye çalışın. Bütün bunları yaparken tüpünüzdeki hava miktarını da kontrol etmelisiniz. Havanız bitmeden önce hava kabarcıklarının çıktığı deliklere gelerek hava tüpünüzü burdan çıkan hava kabarcığıyla dolduruyorsunuz. Karşınıza çıkacak balıklardan, mavi olanları düzgün yatay bir doğrultuda hareket ediyor. Yeşil olanlarını ise uykudan uyandırdığınızda size doğru saldırıya geçicektir. Kırmızı balıklar ise suyun içinde zikzaklar çizerek vurulmasını zorlaştırıyor. Yengeçler, üstlerinden geçerken birden üzerinize atlıyor. Bunların dışında denizanaları, mürekkepbalıkları, köpek balıkları ve çeşitli renk ve ebatlarda değişik balıklar bulunmakta. Hayaletleri öldürmek için küçük olanlarıyla uğraşmayın. Büyük hayaleti öldürdüğünüzde bölümü geçiyorsunuz. Çevrenizdeki tehlikeleri savuşturduktan sonra anahtarları bulun. Bulduğunuz anahtar ile sadece bir kapı açabilirsiniz. Bölümü bitirebilmek için gemideki tüm hazineyi toplamalısınız. Hazine; para torbaları, altın paralar ve altın külçeleri, çeşitli değerli eşyalar, hazine sandıkları olabilir. Bütün hazineyi topladıktan sonra EXIT'a giderek bölümü tamamlıyorsunuz. El becerinize güveniyorsanız ve sinirelerinize hakimseniz (Çünkü ilk bölümü 10. denememde geçtim) bu oyunu alın.

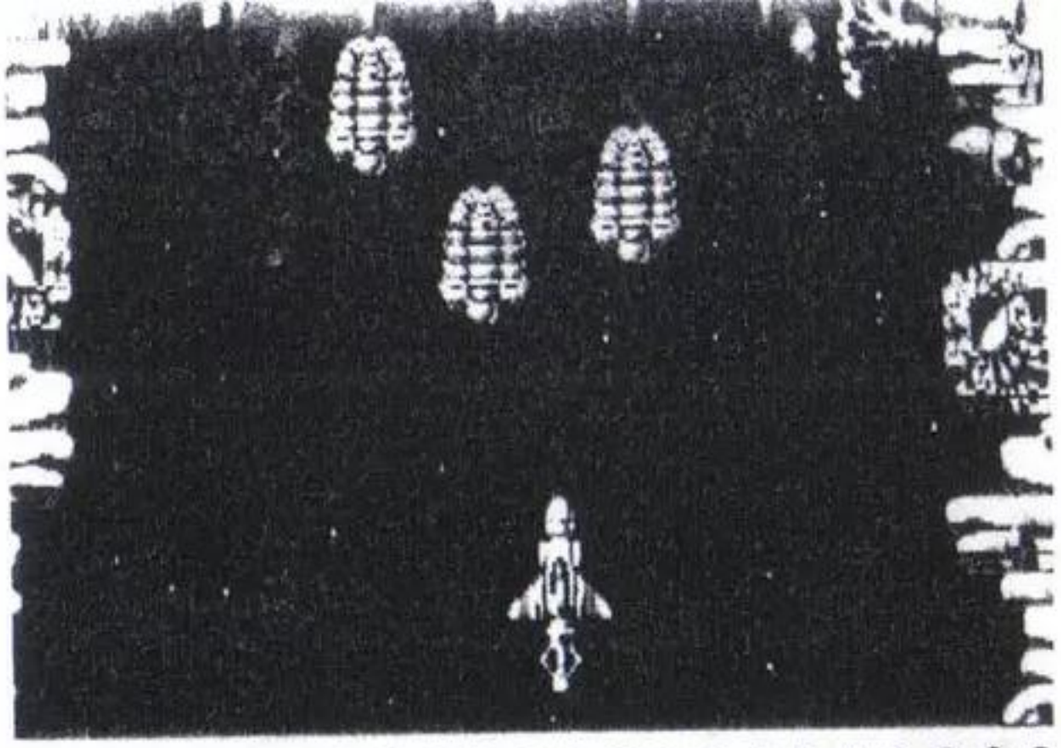


XENON



Bu oyunu ilk gördüğümde hayran kalmıştım. (Yaklaşık 5 yıl önce.) O zamanlar bu kadar güzel grafikleri olan bir oyun görmemiştim. Şu an bile beğendiğin bu shot em up oynanmaya değer. Yukarıdan gelen çok çeşitli yaratıkları "SPACE" 'e basarak vuruyorsunuz. Ayrıca yandan size doğru ateş eden garip yaratıklar da bulunmakta Karşınıza dönerek gelen objeleri vurunca çıkan küreleri toplayarak geminizi geliştirebilirsiniz. Dümdüz yukarı doğru ilerlerken yol ayrımlarıyla karşılaşabilirsi Eğer bir çıkmaz sokağa girerseniz korkmayın aynı geldiğiniz yoldan geri çıkabilirsiniz (Herhalde tek geriye döneb shot em up bu oyun). Vurduğunuz her yaratık puan demektir. Ayrıca size saldır

alıyorsunuz. Bölüm bittiğinde bir dükkana giriyorsunuz. İlk önce elinizdeki satamediğiniz silahları satabilirsiniz. Satış işlemini tamamladığınızda "EXIT" 'a gelerek alabileceğiniz silahları ve özellikleri görebilirsiniz. Kazandığınız para ile isteminize bunlardan paranızın yettiği kadar silahlar ve özellikler alıyorsunuz. Ve oyun böyle sürüp gidiyor. Yazının başında da belirttiğim gibi 1MB'da bu grafikleri görmek için bu oyun alınır.



Sizlere hoşçakalın demeden önce geçen ay Engin Abla'nın köşesinde yayınlanan ciddiyetsiz ve tutarsız açıklamasının sebebini belirtmek istiyorum. Onun hakkında yazdığım 1.5 satırlık yazıyı MAC'den öğrenip, hemen gerçeklerden uzak, asılsız bir saldırı metni hazırlayarak, (En iyi savunma hücumdur) dergide yayınlatmıştır (Kötü emellerine dergiyi de alet etmiştir).Böylece yayın ahlakına uymayan bir davranışta bulunmuştur. Söz konusu yazının asılsız olduğunu GAME-SHOW'un sahibi MEG, Editör'ü MAC ve Desk Top Video sorumlusu ÇALIK'tan öğrenebilirsiniz. Gene inanmazsanız, MEG'in çektiği bir video bandını delil olarak sunabilirim. Bu bantta Engin Abla'yı yendiğim açık ve seçik bir şekilde gözükmektedir. Sanırım bundan daha sağlam delil olamaz. Evet Engin Abla ne demişler "Yalancının mumu yatsıya kadar yanar". Bundan sonra sana susmak ve evde Star Control alıştırması yapmak kalıyor. Bir daha ki aya kadar hoşça kalın.

PROBİM

BİLGİSAYAR VE PC-GAME CLUB

EN YENİ CD PAKET PROGRAMLARI ARTIK KULÜBÜNÜZDE...

SEÇKİN PC ve CD OYUN-PROGRAM ARŞİVİ, KALİTELİ MALZEMELERİYLE HİZMETİNİZDEYİZ.!

➤➤ 6 Üyemize sürpriz hediyeler ➤➤ Her ay tüm üyelere çeşitli programlar ve listemizi içeren bir disket hediye ➤➤ 10 adet disketiyle birlikte oyun alana, ilaveten bir disketlik oyun bizden ➤➤ Üyelere indirimli tüketim malzemeleri, CD Paket Programlarında % 5 indirim...

PC GAME CLUB 1 Yaşında

PC - GAME CLUB'a üye olmadan farkı anlayamazsınız...

Yandaki ÜYE formunu kesip doldurarak, aidatı yatırdığınızı belirten posta çeki makbuzunuz ve iki adet fotoğrafınız ile birlikte adresimize göndermeniz halinde PROBİM PC-GAME CLUB üye kartınız postalanacaktır.

★ Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...

★ Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

Bestekâr Sok. Ekşioğlu Kardeşler İşhanı 11/69
(Altıyol Vakko Yanı) 81300 Kadıköy / İST.
Posta Çeki Hes. No.: 659880
Tel.: (0.216) 414 22 33 Fax: (0.216) 349 82 83

PROBİM PC - GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı, Soyadı : ..... Tel No : .....
Doğum Yeri, Tarihi ..... Fax No .....
Adres ve Posta Kodu ..... Hoşlandığınız oyun turleri .....
..... İmza .....
PC'nizinözellikleri : .....
Aidatı Ödeme Şeklinizi işaretleyiniz 1 AYLIK 100 000 - TL ❑
3 AYLIK 250 000 - TL ❑ 6 AYLIK 450 000 - TL ❑ YILLIK 750 000 - ❑

Engin Abla

Ağustos sıcak mıcak diyip şikayet edermisin sevgili yavrum. Al sana soğuk, al sana yağmur, al sana rüzgar' dedi ulu bir ses. Her ne kadar 'yok yoook ben demedim' desemde kandırmak mümkün mü? Tabiiki hayır. Veeee şifayı kaptık. Titreye titreye yazı yazmak da zor ama yazacağız.

Ekim ayı GAME SHOW tayfası için bir hayli hareketli geçti. Compex '95 fuarında canımızı dişimize takarak uğraştık, didindik, yorgunluktan öldük. Ama fuarda bize gösterdiğiniz ilgi her şeyin üstündeydi ve bize tüm yorgunluğumuzu unutturdu. Ekim ayındaki diğer bir etkinliğimiz de GAME SHOW fanatiklerinden ÇUKURMURAT'ın Alem FM'deki programı oldu (Çok mavra bir program). Program sırasında biz çok eğlendik. Umarım dinleyenler de eğlenmiştir.

İşte böyle, bu ay çok şey vardı ama mektup yoktu. Canım yoktu dedimse numunelik bir tane vardı. Buyrun okuyalım.

Sevgili Engin Abla

Ben Serdar "CYBERPUNK" Aldanmazlar. Yaklaşık 5 yıldır bilgisyarla içli dışlıyım. Amigadan PC'ye geçince ilk aradığım şey multitasking olmuştu. Ama ölenle ölünmezdi. Hala Amiganın multitaskingini arıyorum. Şimdi senden PC'im ile ilgili sorunlarıma çözüm bulmanı istiyorum.

1- Hardiskimi Optimize ederken DUP (Duplicate File Locator) adlı bir program kullanıyordum. Fakat bu programı yanlışlıkla sildim. Bana başka bir program önerebilirmisin.

2- Ben 3D ile ilgileniyorum. Kullanımı kolay bir 3D programı önerebilirmisin. Ayrıca buradan tüm arkadaşlara sesleniyorum. Eğer 3D ile ilgileniyorsanız Windows altında çalışan Lathe adlı programı herkese öneriyorum.

3- Ram satın alırken üzerinde 72 pin, 30 pin gibi değerler gördüm. Bunlar ne demek oluyor?

Sorularım bu kadar. Şimdi biraz dertleşelim. Seni gibi teknik yazarlar zaten hep mektup sıkıntısı çeker (En azından Türkiyede). Oysa bilgisayar teknolojisinin en üst seviyede olduğu Avrupa ve Amerika'da, bu tür köşeler yığınla mektup alıyor ama Türkiyede yani bilgisayar sektörünün en yeni geliştiği (ve en hızlı) yılda 100.000 PC satılan bir ülkede sana 3-5 mektup geliyor. Ya bilgisayar sektörü Türkiyede çok ilerledi ve kullanıcıların hiç sorunu olmuyor (imkan yok) yada çok tembel veya korkaklar (Üç-beş kuruşu bir araya getirip pul parasını denkleştirememe olasılığıda söz konusu Engin Abla-). Selamlar, Bye, vayacondios, hastalavista.

Serdar "CYBERPUNK" Aldanmazlar

ANKARA

Canım Çocuğum Serdar

Multitasking yalnız senin değil, tüm eski Amiga - yeni PC kullanıcılarının özlemi İDİ. İDİ diyorum çünkü artık PC ler de multitask çalışabiliyor (Windows '95 mucizesi). Sırası gelmişken biraz da Windows '95'den bahsedelim. Bu güne kadar hakkında en çok yazı yazılan, en çok konuşulan program Windows '95'den. Kimisi iyi dedi, kimisi kötü. Windows '95'i hiç görmeden konuşanlar, hat yazı yazanlar oldu (MegAmiga dergisinin lanet editörü gibi). Kim ne söylerse söylesin Windows '9 tek kelime ile mükemmel !.. Özellikle multitasking özelliği Amiga'nınkini aratmıyacak kadar güzel (hatta daha da güzel). Eğer minimum 486 DX 2-66, 4 MB Ram'a (DX 4-100, 8 MB Ram tavsiye ederim) sahipseniz mutlaka kullanın. Sorunlarının çözümlerine gelince:

1- İyi bir Defragmantasyon programı arıyorsan fa uzaklara gitmene gerek yok. Dos'un içerisindeki Defrag'ı kullanabilrsin. Hem kullanımı kolay. hem performansı fevkalade tatminkar.

2- 3D ile ilgileniyorsan 3D Studio muhteşem bir program. Kullanımda zorlandığın yerler olursa kitabını bizden edinebilirsin (Release 3.0).

3- Ramlar'ın üzerindeki 30 pin, 72 pin ibareleri Ram'ın bacak sayısını gösterir. 72 pin Ramlar 32 Bit oldukları için, 30 pin Ramlara göre daha hızlı çalışır.

Mektup bittiğine göre biraz da dergi merkezinde olanlardan bahsedelim. Geçen gün gelen FRP'ci Muhammet ile bayağı koyu bir muhabbet ettik. Muhammet: Yahu Engin Abla, gel seni de FRP'ci yapalım.

: Nerepeci?
ammet: FRP'ci be Ablacığım.
: Hımmmm. Peki
ammet: Bizim bir gurubumuz var, ben de
ngon Master'ım.
: Oh oh iyi.. Kazancın nasıl bari. Sigortan var

ammet: Nasıl yani?
: Uygun bir iş varsa beni de yanına aldır.
ME SHOW'da patron boğaz tokluğuna (günde
aket de kısa kemıl) çalıştırıyor. Bilgisayar
larım, tamir ederim. Çok iyi yemek yaparım
hammet: Yok ablacığım oyun bu oyun.
üstü de var.
: Yaaaaa.. Öyle mi? Masabaşı işi de olur. Yazı
n yazarım.
hammet: Bak şimdi Engin Abla, Cleric var, Thief
, Wizard var, Elf var.....
: Muhammet, hadi güzelim git sen artık.
hammet: Ama Engin Abla, Darksun diye bir
zegen de var.
: Yavrum, şimdi sana bir vurucam. Soluğu
rksun'da alacaksın.
hammet: Ama...
: Hadi yavrum sen git yazılarını yaz. Bir dahaki
köşen 35 sayfa oldu, şimdi gitsen anca
ıştırırsin
hammet: 35 mi? Yehuuu.....
aa.. İşte böyle. Zar zor gönderdim yezidi evine.
di artık siz de gidin oyun oynayın, program
pın. Bir şeyler yapın işte. Hani olur ya biryerlerde

takılırsanız,
bir kaleminiz ve fazla
bir dosya kağıdınız
varsa ve de
üşenmezseniz (sitem)
bana yazın. Ben de bir
nane limon kaynatıp içeyim.
Bir dahaki aya yeni mektuplar
(inşallah) ve Timur ile, halay çekmenin incelikleri
konusunda yapacağımız röportaj ile görüşmek
üzere hoşçakalın.
SOSYAL ETKİNLİKLER:
İSTANBUL: Değişik bir lezzet; CEM YILMAZ
SHOW. Her pazartesi - salı Leman Kültürde.
Rezervasyon: 245 38 06 ' dan Ayhan Bey.
İSTANBUL DIŞI: Bilmiyorum, bilemiyorum.
NOT: Not Enough Serkan'ı Allah'a havale
ediyorum.

ÇELİK BİLGİSAYAR

ZuhuratbabaMah.
Akatlar Sok. No:28
BAKIRKÖY TEL:
572 77 01

İŞTE FARK

◆ Müşteri ilişkilerinde yeni bir çağ başlattık. Bilgisayarla ilgili problemlerde müşteriye tam ve eksiksiz çözüm sunuyoruz.
◆ Bilgisayar satın alırken sizleri sektördeki gelişmelerden haberdar etmek. Gelecekteki gelişmelerden etkilenmemeniz için doğru seçim yapmanıza yardımcı olmak.
◆ Tüketiciyi bu düzensiz ortamdan korumak bizim temel ilkelerimizdendir.
◆ En yeni bilgisayar CD-ROM oyun ve programlarını bizde bulabilirsiniz. Hem de çok ekonomik fiyatlarla. Bizi arayın.

Macbeth

Adventure/Strate j/Simulasyon

Pıssst. Sen, evet sen. Canım okuyucum, merhaba. Korkma ya tanımadın mı, benim, MAC, 7 senedir kapanma, iflas, hastalık, deprem ve sel ve bilumum felaketlerin takdire değer çabalarına rağmen sana yazıyorum ya, işte o benim. Bu kez baktım öyle uzaktan olacak gibi değil kalktım yanına geldim. Merhaba. Yok yok, öpmesen de olur, işimiz acele İşler vaktin varsa (yoksa da) kalk biraz yerinden de benle gel. Dergiyi bırakma yavrum, bırakırsan yazının gerisini nasıl okuyacaksın? Hah tamam, çaktırma, aç kapıyı gidiyoruz. Niye hemen aşağı yöneliyorsun, hala dibi bulamadın mı, hayatın istikrarlı bir şekilde yokuş aşağı gitmiyor mu zaten? Yukarı çıkacağız, yok üst kat komşusuna değil, en tepeye, Tanrı'ya, bilinmeyene doğru. Hah işte geldik, biliyorum damın kapısı kilitli, örgütlü bir güçle mücadele ediyoruz, genelde kilitlerler, akıllıdırlar. Kır kilidi bakiim, ellerin kanasada, kasların kopsada kır, onlara fazla ihtiyacın kalmadı zaten... Sonunda çıktık en tepeye işte. Şöyle derin bir nefes al, hava pis mis, adettendir. Öyle uzak da durma, yaklaş kenara. Etrafına son birkez bak. Biliyorum gece ışıkların çok güzel göründüğünü, geç bunları, bunlar fani şeyler, klişe tuzaklar, kartpostal çekmeye gelmedik buraya, al bir son derin nefes...Oh yarasın...Şimdi atla...

Ne o, tereddüt seziyorum sanki. Anlaşılan 7 sene yetmemiş, kusura bakma 17 senelik ömrüm kalmadı, ben de daha iyi durumda değilim, çabuk söyle ne seni engelliyen. Ailen mi? Yapma be dostum, sen de mi düştün o tuzağa. İnsanoğlunun icat etmeyi becerdiği en ucuz kontrol mekanizması mı kafana takıldı? Düşünsene biraz, seni 24 saat polis gözlemi altında tutmak ne kadar masraflı olurdu (sadistler, ama enayi değiller), veriyorlar sana bir baba (olonle), bir de anne (şelkal), sorun kökünden halloluyor. Arkadaşların mı? Saçmalama, seninle aynı zamanda, aynı belanın içinde bulunma şansızlığını gösteren zavallılar. Son zamanlarda hiç kasaba giftin mi? Bak orda her koyunu cart diye kesip kendi bacağından asıyorlar. Yandaki koyunların bu konudaki söz hakkı sıfır. Öyle parmak kaldırıp çok iyiydi, çok iyi meelerdi falan diyemiyorlar. Sevgilin mi? Geç bunları o sadece böğründeki sızı, tenindeki tuz. Karşımızdakiler sadistler ama akıllılar da. Seni iki üç ihtiras dolu dakikanın hatırına köle edip sağ tutmaya çalışıyorlar. Parkta elele, karanlıkta kolkola mı? Kusturma beni lütfen. Vatan, millet, Sakarya ha? Senin ki vatan da, Kartaca'da geberenin, engisizyonda harcananın, Hiroşima'da kavrulanınki padişahın gül bahçesi mi? Bana aynı malı, başka başka sigortacılardan almışsınız gibi geliyor. Yaşamak çok güzel, hayat herşeye rağmen iyi falan diyip beni zıvanadan çıkarma lütfen. Eğer atlayamayacaksan, okuyucuya hizmet, ben seni

iteyim istersen. Bu kadar kör olamazsın, hadi artık. Elveda...

Atladı işte. Kurtulduk ondan. Hayatın iğrenç olduğunu biliyorum. Her yeni güne itinayla yaratılmış belalarla başlamak beni de yoruyor ama artık maymunun gözü açıldı. Yok öyle bir köşede yaralarımı yalayıp inlemek. İyimserlik yapıyorum sanmayın, artık hodri meydan, elinizde ne varsa gönderin. Madem düzülecem, ben de elimden geldiğince karşıma çıkanları aşıp üç kuruşluk mavramı geçerim. İstediklerimi elde edemiyeceğimi öğreneli çok oldu, kaşarlandım bile denilebilir ama madem yanlızım, hem de yapayanlız, ben de tırnaklarımdan bütün vücudumun kanı akana kadar kazırım. Madem gidiciyim, bari bok yoluna gitmeyeyim. Aklınız varsa bu yanlızlığı benle paylaşın, zaten başka hiç kimsem yok, bir siz kaldınız, bir de Intel Inside...

- İntel Inside, o'lum nerdesin. Yazıya başladım, mektuplarımı getir.
- Hımmphhh.
- O'lum na'pıyorsun o kağıt yığınının altında, dergi geç kalıyor hadi mektupları getir artık.
- Hımmphhh.
- Ne, bunlar zaten mektuplar mı? Maşallah, maşallah, işler açıldı galiba. Bu ay hayvan (öküz, ayı, fil) kadar mektup geldi. Sen Serkan Aldanmazlar, siz Killer ve SPK, sen Cenk Özmercan, sen Serkan Dolma, sen Levent Özer, sen Emre Çimen, sen Anıl Onur, sen Mahmut Erdemli ve siz diğerleri... Sizi öyle 'mektuplarınız bana güç verdi' falan gibi üç kuruşluk yalanlarla kandırmıcam. Artık o kadar battım ki, Cebrail Aleyhisselam bile yardım etmek için back-up (Azrail?) beklemek zorunda. Ama yine de sağolun. Öyle üç kuruşluk sağolun da değil, harbi, içten, 'hiçbirşeyim yok, ama iki tane böbreğim var, biri lazım olursa arayın' cinsinden sağolun. Hepinize cevap veremiyeceğim ortada (6 sayfa dediğin derdimi anlatmaya bile yetmiyor) ama bari bu ay oyun muhabbetini pas geçiyorum, elimden geldiğince mektup yayınlayacağım. İlla ne oynadın diyorsanız, Command&Conquer oynadım (yazdım da), Need for Speed oynadım, bir de Jagged Alliance oynadım. Tolga kusura bakmasın, hala şiddetle tavsiye ediyorum. UFO'dan (1 ve 2) ızcık zevk aldıysanız mutlaka deneyin. Hadi artık Intel Inside, çıkar ilk mektubu, başlayalım...

MAHVOLDUM,

Sevgili MAC,
Ben Varol Hıdır. Derginizi bu ay ilk kez aldım ve çok beğendim.(Bir de renkli bassanız hiç fena olmaz hani) Neyse bu kadar yıkama yağlama yeter. Size birkaç önerim ve sorum olacak.Cevaplarsanız sevinirim.

1- Derginizin ufak bir eksiği gözüme çarptı.şimdiye kadar elime geçen bütün dergilerde bulunan oyun hileleri köşesi sizde yok. Niye yok ?

2- Ben bir ay önce 8 MB Ram,4xCDRom, SB16, 420 MB HD'li bir 486dx2-66 bir PC aldım. Geçen hafta ise Phantasmagoria adındaki 7CD'lik korku oyunu aldım. Bu oyunu Kasım ya da Aralık sayınızda tanıtırsanız sevinirim. Oyun da hiç ilerleyemedim.

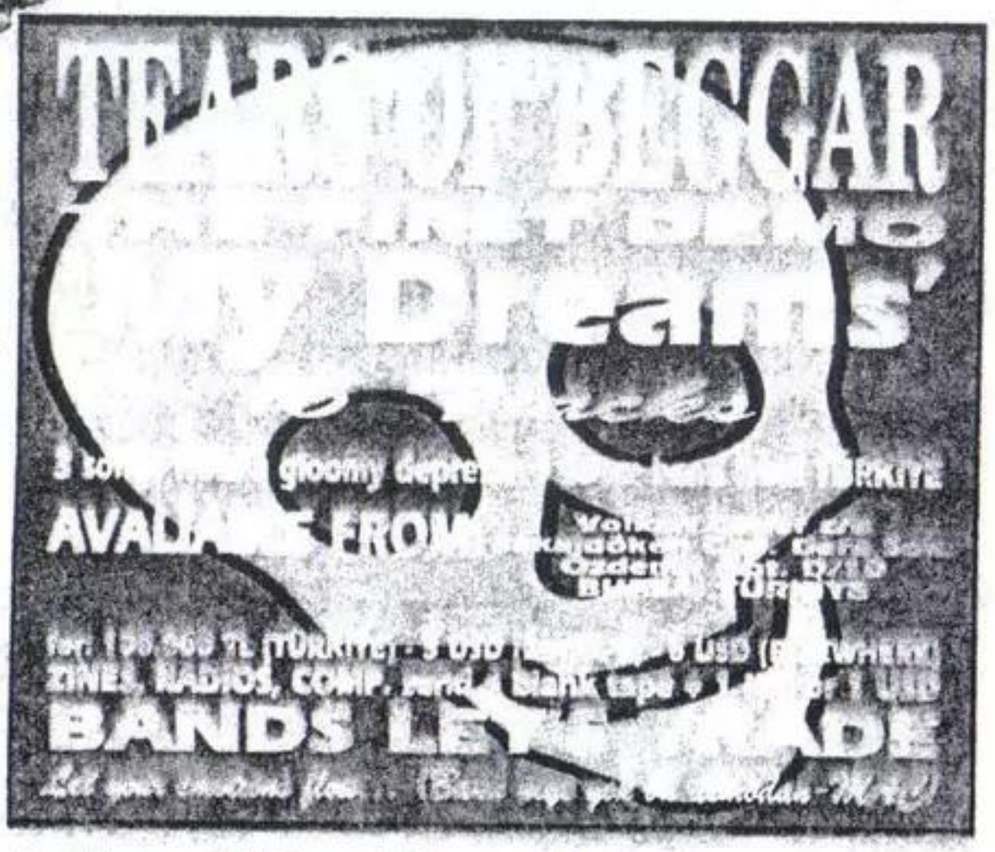
3- Eski bir Amiga'cı olarak PC'deki keyboarddan kontrollü oyunları oynayamıyorum. Bu yüzden Joystick kullanıyorum. Ama MK2'yi oynayabilmek için 4 tuşlu bir Joystick gerekiyor. Bunu nasıl ve nereden temin edebilirim?

4- İki kişilik oyunları çift joystick ile oynamak için Y-Cable'lar satılıyor. Bu cable'lar bütün oyunlarda çalışır mı ?

5- Bana bir iki tane çizim ve animasyon programı tavsiye eder misin ?

6- Özellikleri ikinci maddede belirtilen bilgisayarımı Pentium ya da dx4-100'e yükseltmem mümkün mü?

7- Eskiden adventure oyunlarında hiç takılmazdım ama artık sevmeye başladım. Bana yeni güzel grafikli ve çok zor olmayan bir adventure tavsiye eder misin.



8- Bana FIFA ve Player Manager 2 dışında hangi futbol ya da menejerlik oyunu tavsiye edersiniz?
Şimdilik bu kadar yeter. Ama sonra yazacağım. Cem ile Orçun'da yazacaklar tabii. Mektubumu yayınlamasan bile en azından yazında biraz bahsedersen sevinirim.
Varol Hıdır, Türkiye (?)
MAC: Sağol, Varol, Hıdır (kelime oyunu). Dergiyi beğenmen açıkçası beni dört köşe (kare, dikdörtgen, paralelkenar) etti, ama sence biz derginin nasıl renki basılacağını bilmiyor muyuz? Ya da acaba renk körü müyüz? Olayın içinde bizi aşan ve halk arasında kısaca '$' işaretiyle gösterilen bazı unsurlar var. Bu '$'lar oluk oluk Beşiktaş'a akmadan renkli dergi hayal.
1) Yaa. yaaa. yaaaa. Bizde de var ama sadece Neyzen Bar (Ortaköy No:18) Mert Bey'i azat ettiğinde, ya da kız arkadaşı onu üzmediğinde (kızım çocuk bir deri bir kemik kaldı, inat etme artık) yayınlanıyor. Bu ay Doom'a özel olarak dokundurmuşlar, ilgilen, sayfa 60.
2) Eğer Phantasmagoria'da da takıldıysan MAC Adventure seni kesmez, sana Futurekids tavsiye ediyorum, orda yaşıtlarınla beraber oynarsınız. Şaka bir yana, iyi oyun çok kolay, ama yine de takıldıysan ballısın, bu ay tam çözümü var, sayfa 32 (parasızlıktan boş zamanlarımda içindekilercilik yapıyorum).
3) Şimdi benim burnum kanasa, Intel Inside sarhoş olsa veya klozette boncuk bulsam hemen Kamer'i arıyorum. Haksız reklam yapmak istemem (ama yaparım, kimene) Tel: 227 43 16.
4) PC alanlar çok yakında öğrenirler ki, hiçbirşey, ama hiçbirşey bütün oyunlarda çalışmaz. Onun için umutlanma, eğer varsa bir çaresi, Engin karısına sorarım, o yazar.
5) Şimdi ne çizeceğin de önemli tabi. Eğer Deluxe Paint fantazileri içindeysen Adobe Photoshop. Yok eğer çizdiklerin kağıda basılacaksa Corel Draw (Intel Inside, o'lum Corel'ın önünde saygıyla eğil bakiim), eğer ben aştım bunları, üçüncü boyuta çıkacam diyorsan 3D Studio v4.0.
6) Çok geç. O '$' işaretleri demiştim ya, onlar hayatını ele geçirmişler bile. Bu saatten sonra PC'ne nazar boncuğu asmak bile sana bayağı paraya mal olacak. Ben niye Intel Inside salağını (duymasın) 66 beygir gücünde kullanıyorum sanıyorsun?
7) Kolay deyince akla... Lost Eden geliyor. Birazcık daha zor olarak Full Throttle, ama onun da tam çözümünü yayınladık. Kırmızı sayıda (İçindecilikte para yok, şimdi yer göstermecilik yapıyorum).
8) Bingooo! Ormanda giderken mayına basmak tehlikelidir (Jagged Allliance oynayanlar bilirler). Bu ay Seçmece'de bu konuyu enine boyuna irdeledim. Sayfa 8 (Ek iş olarak yapıyorum abi, ekmek parası işte).

BİTTİM,

Sevgili MAC,
Ben Alper. Senin yeni okuyucularındanım. Ben birkaç adventure'da takıldım. Bir zahmet şunlara bir el at da geçelim. (Ayrıca ben 'B' sınıfındanım)
1- Lost Secret of Rainbow diye bir adventure aldım. Sadece iki sahne gidebildim. Bana 3-4 sahnelik kısa bir çözüm yapar mısın?
2- Alone in the Dark 2'de merdivenin başında

duran iki canavarı nasıl geçeceğim ?
Silahla 4 kez vurdum ölmedi, kılıçla vurdum kılıcım kırıldı, tekme attım, yumruk attım gene ölmedi. Ne yapıcam ben abi yaa...?
3- Sen kaç yaşındasın yaa? Abi mi, dede mi, baba mı ne diyelim sana ?Ya MACbeth ne demek ?
4- Simon the Sorcerer 2'nin sistem özellikleri nedir? 386 4MB Ram,520 MB HD ile çalışır mı?
Alper Koruyucuoğlu
MAC: Intel Inside, o'lum saçımı tara, gömleğimi ütüle, sende kendi tozunu al, yeni okuyucu gelmiş, ürkütmeyelim. Hoşgeldiniz Alper Bey, şeref verdiniz (Intel Inside, çaktırmadan soruların cevabını bul, maksat ayakları alışsın).
1) Şimdi Lost Eden var, Secret of Monkey Island var, bir de çok eskiden Rainbow Warriors vardı, ama bu senin Lost Secret of Rainbow'u bulamadım. Yeni okuyucu, ilk sorusu rezil olduk.
2) Vazgeç artık desem ayıp olur di mi? Bak herşeyi yapmışsın, o herifin vahşetle öleceği yok galiba, istersen sen bir de hinlik yapmayı dene. Merdivenin orda üstlerinde birer çızık ılan zımbırtılara bulacağın aynaları yerleştir.
3) Yenisin diye kendimi tutuyorum (daha doğrusu Intel Inside beni tutuyor), herhalde bu konuda komplekslerim olduğunu bilmiyorsun (yakında öğrenirsin). Şöyle söyleyeyim, İTÜ'deki başarılı öğrencilik destanımın 7. (ve tüzüğe göre son) senesindeyim. MACbeth ne demek öğrenmek için önce meşhur efsanevi 'MAC NE DEMEK?' SORUSUNA CEVAP BULMAK GEREKİYOR (Intel Inside o'lum şu Caps Lock tuşunu kır, artık sinirime dokunmaya başladı). Onu da öğrenemiyeceğine göre (yenisin, öğrenemiyeceğini eskiler sana söyler) Macbeth'i Sheakspeare'in bir eseri ya da benim sonu gözyaşlarıyla biten acıklı hikayem olarak kabul et.
4) Çalışır çalışmasına da sen bitirebilir misin bilemem. Bitiremezsen tam çözümü: Sayfa 44 (Hoş görün, tavuk etinden başka birşey yemeyen şımarık bir köpeğim (Wolfy) var, ona yemek götürmek zorundayım da).

TÜKENDİM,

Sevgili MAC,
İkinci mektubumu yazmak için bir ay daha sabredemedim. Muhabbeti bir sonraki aya saklayarak hemen sorularıma geçiyorum.(Cevap anahtarını kurşun kalemle doldurunuz. İstediğiniz sorudan başlayabilirsiniz)
1- Daha önce söylediğim gibi derginizi ilk kez altıncı sayısını aldım, yavaş yavaş önceki sayıları da alabiliyorum. Altıncı sayıda Diomand Stealth adında bir karttan bahsetmişsin. Bunun hakkında biraz bilgi verir misin?(yararları,fiatı gibi)
2- Bilgisayarıma yeni yeni alışıyorum. PC'den önce console kullanıyorum. Tahmin edebileceğin gibi çok az sayıda oyun oynayabiliyordum. Beat-em-up, Shoot-em-up, Platform gibi. Bu aralar daha önce oynayamadığım oyun türlerinde kendimi sınıyorum. Özellikle adventure ve frpler çok hoşuma gidiyor. Şimdi de stratji ve simulasyonlarına geçmek istiyorum. Bana tavsiye edeceğin oyunlar ve ipuçları nelerdir.
3- Adventurelara el atana kadar diğer türleri eğlenceli sanırdım. Meğer esas zevk bunlardaymış. Bilhassa Day of the Tentacle ve Monkey Island beni gülmekten çatlattı. Bunlar kadar esprili hangi oyunlar önerirsin?
4- KQ6' da kitapçı bana kitabı başka bir kitap getirirsem verebileceğini söylüyor. Bu kitabı nereden bulabilirim? (Sanırım Wonder Island..Ama nasıl)
5- Sizi gerçekten tebrik ederim. Dergi iki ayda gerçekten mükemmelleşmiş. Bazı okuyucular boyuttan ve renksiz basımdan şikayet ediyorlar ama bu eksikliklerinde yavaş yavaş giderileceğinden eminim.64'ler kapandıktan sonra bir ara dergiye uğramıştım.(ne bir arası en az beş kere) Fatma Abla ile

konuştuğumuzda dergiyi kapattıran şeyin renk ayrımı olduğunu söylemişti. Bunun için şu an renksizlikten şikayet etmiyorum. Zaten geri kalan herşeyi çok iyi. Son sayı bir harika olmuş. Mektubu burada bitiriyorum. Yayınlarsan sevinirim.
Not: Kusura bakma.Sorular öneriler üzerine.Napalım acemiyiz.
Serkan Dolma

MAC: Senin elinin kolunun bağlı olduğunu biliyorum Serkan, ama ben (ve Intel Inside) sizin için varız. Soyadı kanunu çıktığı yıllarda (1925?) nüfus memuruna gidip 'Ben filancalardan falan, soyadımın DOLMA olmasını istiyorum.' diyen aile büyüğünün adresini, veya rahmetli olduysa mezarlık parsel numarasını bana yazarsan onla yüzyüze hesaplaşmak istiyorum. (Bu arada ne iş her ay Dolma, dolma diyen diğer okuyucularıma not: 64'ler ve renklerin gizemli dünyası ile ilgili soru bende bu mektubu cevaplandırma mecburiyeti yarattı.)
1) Ah Diamond, vah Diamond. Şöyle söyleyeyim, aldım, taktım, çalışmadı. İki ay süren çabalardan sonra Windows için gerekli driver disketlerini buldum da hayatım değişti. Eskiden bana her ekranı kaydırdığımda ısrarla ihtiyaç molası verme imkanı sağlayan Photoshop artık tıkır tıkır çalışıyor. Indycar Racing (Mac Favorit) uçuyor. Fiyatını bilmiyorum, benimkini Emin doğumgünüm (29 Ağustos) için Singapur'dan getirdi, malum hediyenin fiyatı sorulmaz (ama ben öğrendim 150-350 $ arası değişiyor).
2) Yavaş ol be güzelim, önce tavsiye edeyim, sen takıl, sonra ipucu vereyim (ipin ucunu kaçırmak üzereyim zaten). FRP oynayacaksan Arena dicem, hiç şaşırmayacaksın (her sorana aynı cevabı veriyorum). Bu arada Thunderscape geldi (güzel), o da olmazsa Menzo. Simulasyon işi biraz daha karışık, geçen ay CAP demiştim, bu ay vazgeçtim (dönek), onun yerine bütün zorluk option'ları açık Wings of Glory ya da moderenciler için US Navy Fighters (CD) diyorum. Intel Inside, hatırlat da gelecek ay fikir değiştirmeyeyim, itibarımız sarsılıyor.
3) Espiri konusunda Discworld ve Simon2 kapışır.
4) Wonder Island tahminin doğru. Ordan bir ekran sağa gidince bir kurt (kitap kurdu?) göreceksin. Bu kurdun yavrusu kaybolmuş, onu da başka bir adada bulacaksın. Yavruyu gelirince kitabı alabilirsin.
5) Şimdi eşşek derler bir hayvan var, genelde aptal olarak bilinir, ama halk arasında derler ki o bile öğrenirmiş. Evet 64'lerin, okyanusun (Atlantis?) karanlık sularına gömülmesinde full renkli yayına geçmenin (benim fikrim) büyük etkisi var. Forgive me father, for I have sinned. Ben de uzun kulaklı ama benden akıllı dostlarımdan aldığım akılla aynı hataya düşmemeye karar verdim. Önce solumuza, sonra sağımıza, sonra tekrar solumuza bakıp kaderin bizi dümdüz etmeyeceğine kanaat getirmeden renkli yayına geçmeyeceğiz. Şöyle düşünün B&W GameShow mu, yoksa NO GameShow mu?

BİTTİM (Demiş miydim?)

Sevgili Mac,
Nasılsınız, doğrusu geçen ayki GameShow'u alınca çok heyanlandım. Yeni düzen ve sayfa kalitesi süperdi. Senin elinin değdiği yazılardan belli oluyordu. Neyse girişi uzun tutarsam mektubu kırpmak zorunda kalıcaan için ve mektubumun kuşa dönmesini istemediğim için kısa kesip sorularıma geçiyorum.
1) İngilizce FRP kitabı okur musun?
2) TSR'nin hangi dünyası daha çok hoşuna gidiyor?
3) Amiga'dan PC'ye geçmek nasıl bir duygu?
4) Son üç aydır drive'ıma (yani Gabriel Knight biittiğinden beri) adventure sokamadım. Bana ne olur iyi

bir adventure tavsiyesi!

5) Abi Amiga'yı satalı bir yıl oldu, şu soru içimde ukte kaldı, Elite II'de hyperspace jump ile başka bir gezegene veya orbite gidiyorum, ama bir daha jump yapamıyorum. Sadece bir kez mi jump yapılabiliyor? Şuna cevap verde bir yıllık işkence bitsin.

Ali Aksöz, Kırklareli

MAC: Toplanın bakayım kamp ateşinin etrafına çocuklar. Size önemli birşeyler anlatacam. Şimdi hiç merak ettiniz mi, önümde bir dolu mektup varken (Intel Inside onların altında) niye ben elimi attığımda hep aynı kişilerin mektuplarını cevaplamak durumunda kalıyorum? Etmediyseniz edin, çünkü anlatacam. Çünkü bazıları (mesela Ali) yayınlanacak mektup yazma işini çözmüşler. Bakalım şimdi, baştaki güzel sözleri geçiyoruz, bu (kesinlikle) bir yayınlanma sebebi değil. Şimdi önemli kısıma geliyoruz, Ali 1 yazmış, sonra a-aaaa soru sormuş. İşte bu gayet önemli bir nokta. Bana içlerini döken, bunalımlarını anlatanlara teşekkür ediyorum, bana kalsa (Sultan Süleyman'a kalmayan dünyanın bana kalma ihtimali sizce ne kadar?) köşeyi böyle mektuplarla doldururdum (onların hepsini okuyup kendi kendime 'haklısınız ulan ' dediğimi de bilin) ama eğer MACbeth'de çıkmak (ben her ay çıkıyorum, hayatımda yine de bir düzelme yok) gibi bir idealiniz varsa soru sormak yararınıza olur. Görev gereği sorulu mektupları yayınlamak durumundayım. Yanlış anlayıp muhabbeti de kesmeyin ama (şimdi ben ne dedim?). Neyse kulaklarınızı tıkayın, şimdi size kamp şarkıları söylicem.

1) Okurum (param varken) ama biliyorsunuz (bimiyorsanız öğrenin, sonra bana teşekkür edersiniz) Akmerkez'deki Remzi Kitabevi'ndeki FRP kitaplarını parasını ödemeden dışarı çıkarmaya çalıştığınızda alarm çalıyor (ve başınız belaya giriyor).

2) Genel dünya görüşümün aksine bende zevk aldığım şeyler konusunda müthiş bir tutuculuk söz konusu (aranızda hala Petit Beurre yiyen var mı? Benim en sevdiğim bisküvi odur) olduğundan ben Forgotten Realms severim.

3) Bu duyguyu anlatan çok iyi bir ata sözümüz var: İyi halt ettik. Açıkçası (her türlü nefret mektuplarına hazırım) her Windows (2095 olsa kaç yazar) yüklediğimde lanet ediyorum. Ama burdan birkez (belki) açıklayayım, Amiga muhteşem alet. Yanlız benim hayatımı bilgisyar kullanarak kazanmak gibi bir dezavantajım söz konusu. Bu durumda giderek software desteği ölen bir alete bel bağlamak eşittir aç kalmak oluyor.

4) Bu ay sayfaları yapacam bahanesiyle Simon 2 oynadım, açıkçası hem espri kalitesi, hem de zorluk olarak hoşuma gitti. Çözümü bu sayıda var (sayfa 44, borcunuz 50.000 TL.) hala okumadıysan bence al. Bir de iki ay önce Bureau 13 oynamıştım. O da iyiydi.

5) Var bir yanlışlık. Senin ya... (Inside, okuyucuları uyar, kalem kağıt çıkarsınlar, şıklı cevap geliyor):

a) yeterli yakıtın yok

b) geminin menzili yetersiz

c) bu yayınlanan ikinci mektubun diye diğer okuyucular sabotaj yapmış.

- Intel Inside, hadi gel yazıyı kaydet, çok uykum geldi.... O'lum nerdesin gelsene.... Niye ellerin havada senin bakiim?

- E'fem, emniyetten gelmişler, yazının başını tam okumayıp damdan atlayan okuyucular hakkında konuşacaklarmış.

- O'olum çabuk kamufle setimi getir, yan kapıdan kaçacağız, tam siper. Ama önce yazıyı kaydet, okuyuculara mektup yazmalarını hatırlat. Ya ben bir gün şıı lanet çenemi tutmayı öğrenecem ama bakalım ne zaman.

- Hesaplarıma göre hiç bir zaman e'fem.

Murat'LessThanZero'ADANÇ
Köyiçi Cad. Şair Leyla Sok.
Mutlu Han (kötü bir seçim di mi?) 16/14
80690 Beşiktaş, Istanbul

CHEATS

CHEAT ÖZEL

DOOM

Bildiğiniz gibi geçen ay Game-Show olarak COMPEX fuarındaydık. Sağolsun birçok kişi geldi ve standımızı ziyaret etti. Bu kişilerden bazıları ile yeni tanıştık bazıları ise bizi zaten biliyorlardı ve takip ediyorlardı. Neyse bu fuarın bize birçok yararları oldu. Bunlardan biri ise birçok kişinin hala DOOM oynadığını ve bu oyunu bırakmaya da pek niyetleri olmadığını görmemizdi. Bu yüzden bu ay ki cheat köşemizi DOOM ağırlıklı hazırladık... Artık DOOM'un cheatlerini yayınlamadınız demezsiniz. Gelecek ay görüşmek üzere...
NOT: Geçen ay Mert'in bunalımda olmasından dolayı cheat köşemiz yayınlanamamıştır. Özür dileriz...

IDBEHOLD
Eğer yukarıdaki şifreyi yazıp arkasından aşağıdaki harflere basarsanız neler olabileceğine sizde inanamayacaksınız.
V= INVULNERABILITY
S= BERSERK
I= INVISIBILITY
R= RADIATION SUIT
A= WHOLE MAP

IDKFA
Bu şifrenin anlamı ise biraz ayıp ama ben yine bilginiz olması için yazıyorum. Burada "ID"firmanın ismi. KFA ise Killer Fuckin' Ammo anlamında. Anladığınız gibi burada ammonuz max oluyor ve bütün anahtarlara sahip oluyorsunuz.

IDFA
Bu şifre ammonuzu yine max. yapıyor fakat hiç bir anahtarı alamıyorsunuz...

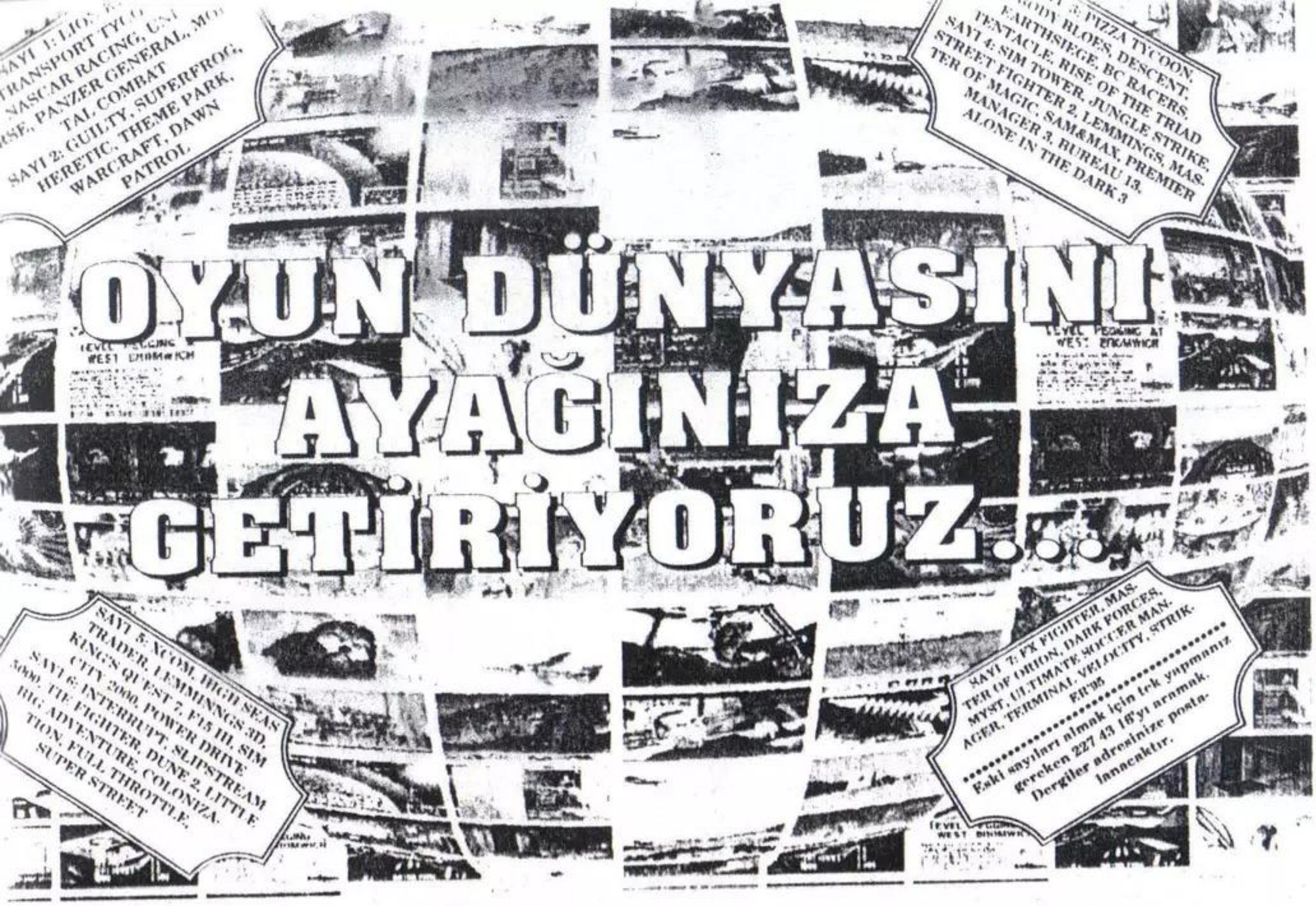
IDDQD
Invincible yani yenilmez olmak istemez misiniz? Cevabınız evetse bu şifre tam size göre...

IDCLIP
Duvarların içinden geçmek isterseniz...

IDCLEV
Bu şifreyi yazdıktan sonra yanına 00 ila 32 arasında yazacağınız bir sayı sizi o levela götürecektir. Örnek olarak Level 14'ü oynamak için IDCLEV14 yazın...

DOOM2- DEVPARM
Oyun sırasında bu şifreyi yazarsanız F1'e basarak bulunduğunuz ekranın PCX uzantılı resmini alabilirsiniz.

IDDT
Haritaya geçin ve bu şifreyi yazın. İkinci kez IDDT yazarsanız canavarların yerlerinide görebilirsiniz..3. kez IDDT yazarak eski halinize geçin...



İDDİALIYIZ

APCOM BURSA'DA

TARTIŞMASIZ 1 NUMARA

- PC VE AMIGADA EN SON OYUNLAR
- PC MULTIMEDIA SİSTEMLERİ
- BİLGİSAYAR SARF MALZEMELERİ
- FAKS MODEM PRINTER
- MICROSOFT ÜRÜNLERİ
- TİCARİ YAZILIMLAR APCOMDAN ALINIR

AYRICA

- TEKNİK SERVİS VE DANIŞMALIK HİZMETLERİ
- SCANNER İLE FOTOGRAF TARAMA VE BASMA KONULARINDA DA HİZMETİNİZDEYİZ

UYGUN FİYATLARLA EN YENİ CD OYUNLARI

ŞOK FİYAT

486 DX-4 100 SYSTEM 569$

TAM GARANTİLİ. KDV DAHİL DEĞİLDİR.

APCOM FAN CLUB üyelerine çok özel avantajlar

ADRES: YENİYOL İNEGÖL ÇARŞISI NO: 8 BURSA

TELEFON: 224 221 05 35
FAX : 224 221 05 35

FANTASY ROLE PLAYING

Bana 5 dakika müsade edin de bende şu en son yaptığım deneyi bitireyim.Bir tutam bakire kahkahası ve yeşil ejder kabusunu,büyuden tamamiyle arındırılmış ve Baator'dan özel olarak getirilmiş Dustman öpücüğü ile karıştırıp beklemem gerekiyor.Son olarak da üzerine bir "Disintegrate" atmam lazım.Bunları yaptıktan sonra son buluşum ortaya çıkıcak.Yaşasın çok heyecanlıyım.Bu sefer deneyim başarı ile sonuçlanacakmış gibi bir his var içimde.Geçen ayki patlamadan sonra yok olan labaratuvarımı tekrar kurmak ve büyük bir aksilik sonucu papatyaya dönüşen asistanlarımı geri getirmek beni bayağı yormuştu.Bütün vaktimi bu deney üzerinde geçirmeyi düşünüyordum ama zaten herzaman dağınık olan dikkatimi daha da dağıtacak güzel olaylar oldu.Ne mi oldu ?Tam 3 tane mektup aldım.Yaa!İkisi İstanbul'dan,biri Bursa'dan.Bana yazan Okan Güngör'e,İlkay'a ve Barbaros'a sonsuz teşekkürler.İlkay, Bakırköy çevresinde FRP oynayacak adam arıyor.Onunla irtibat kurmak isteyenler 570 25 67 den onunla görüşebilirler.Zaten Okan ile de buluştuk ve onu da FRP dünyasının içine attım.Yeni kuracağım "Forgotten Realms" grubumda bir "Wizard" oynatıcak.Gökhan Habiboğlu,telefon numaranı kaybettim.Lütfen numaranı tekrar gönderde şu kuramadığımız irtibatı kuralım.Bu arada artık EOB3'ün crack dosyasına ihtiyacım kalmadı.Cenk Hoşcan adlı diğer bir FRP manyağı arkadaş taa evime kadar gelerek bana EOB3'un crack dosyasını verdi.Kendisine teşekkürlerim sonsuz.Bu arada bana yazılan mektupların sayısının artması iyiye işaret.

Bu ay EOB3'ü oynadım. Bilmeceler her EOB serisinde olduğu gibi oldukça kolaydı.Söylemeden edemiyeceğim,en hoşuma giden bilmece şu yüzükleri teraziye yerleştirme hikayesi idi.Bütün oyundaki en baba bilmece buydu herhalde.Şimdi gelelim masa üstü FRP sindeki son haberlere.1995 TSR kataloğu olan arkadaşlar "DarkSun" dünyasının tamamiyle değiştiğini farketmişlerdir.Prism Pentad romanlarından sonra bu kaçınılmazdı zaten.Okumayanlara şiddetle tavsiye ediyorum.Kasım ayında bu dünyayı tanıtan yeni bir kulu çıkıyor ve bunun içinde dünyanın şu anki durumu hakkında bilgi veren oyun kitaplarından baska yeni kurallar da var.Biz daha eski oyunları bitiremediğimiz için bu değişiklik pek hoşumuza gitmedi.Bizim "DarkSun" oyun planımız ancak yaz sonu bitiyor.O da ayda 2 kere toplanabilirsek.Ancak o zaman yeni sisteme geçebiliriz."Forgotten Realms" fanatikleri de çıkan yeni oyunlar ve romanlarla zaten çoktan kafayı yemişlerdir ,onları da kendi hallerine bırakıyorum.

Yeni "Player's Handbook" ve "Dungeon Master Guide" dışında üç tane de kural kitabı çıkmış.Bunlardan biri Dungeon Master için hazırlanmış bir kural kitabı.Bu kitapta yüksek seviye oyunlar (12 üstü) için fikirler verilmiş.Ayrıca bütün sınıflar için yeni güçlerde eklenmiş.Kısaca yüksek seviye oyunları masa üstünden alıpta,biraz daha "Role Playing"'e taşımak için gerekli olan bir kitap.

İkinci çıkan kitap ise savaş ve taktikleri içeren bir oyuncu kural kitabı.Geliştirilmiş savaş sistemlerinden ve eski tarihten günümüze kadar kullanılan savaş silahlarından bahsediyor.Aynı zamanda kritik vuruşlar ve sonuçları ile ilgili bilgi de var içinde.Gerçek bir savaş yapmak isteyenler veya "Conan"cılık oynamak isteyenler alabilirler bu kitabı.

Üçüncü çıkan kitap ise yeni özellikler ve güçlerden bahsediyor.Yeni karakter kitleri,yine karakterler için geliştirilmiş kurallar ve kişiye özel büyü ile ilgili kurallar var.Ayrıca fantazi ırklarını da karakter olarak seçebilmeniz için de kurallar eklenmiş.Bence mutlaka alınmalı.

Şimdi sizden bir isteğim ver.Eğer "Avatar" serisi oyunlarından "Tantras"'a sahip olanınız varsa lütfen benimle kontak kursun.Bu oyun artık piyasada yok ve benimde buna acilen ihtiyacım var.Şimdiden teşekkür ederim.

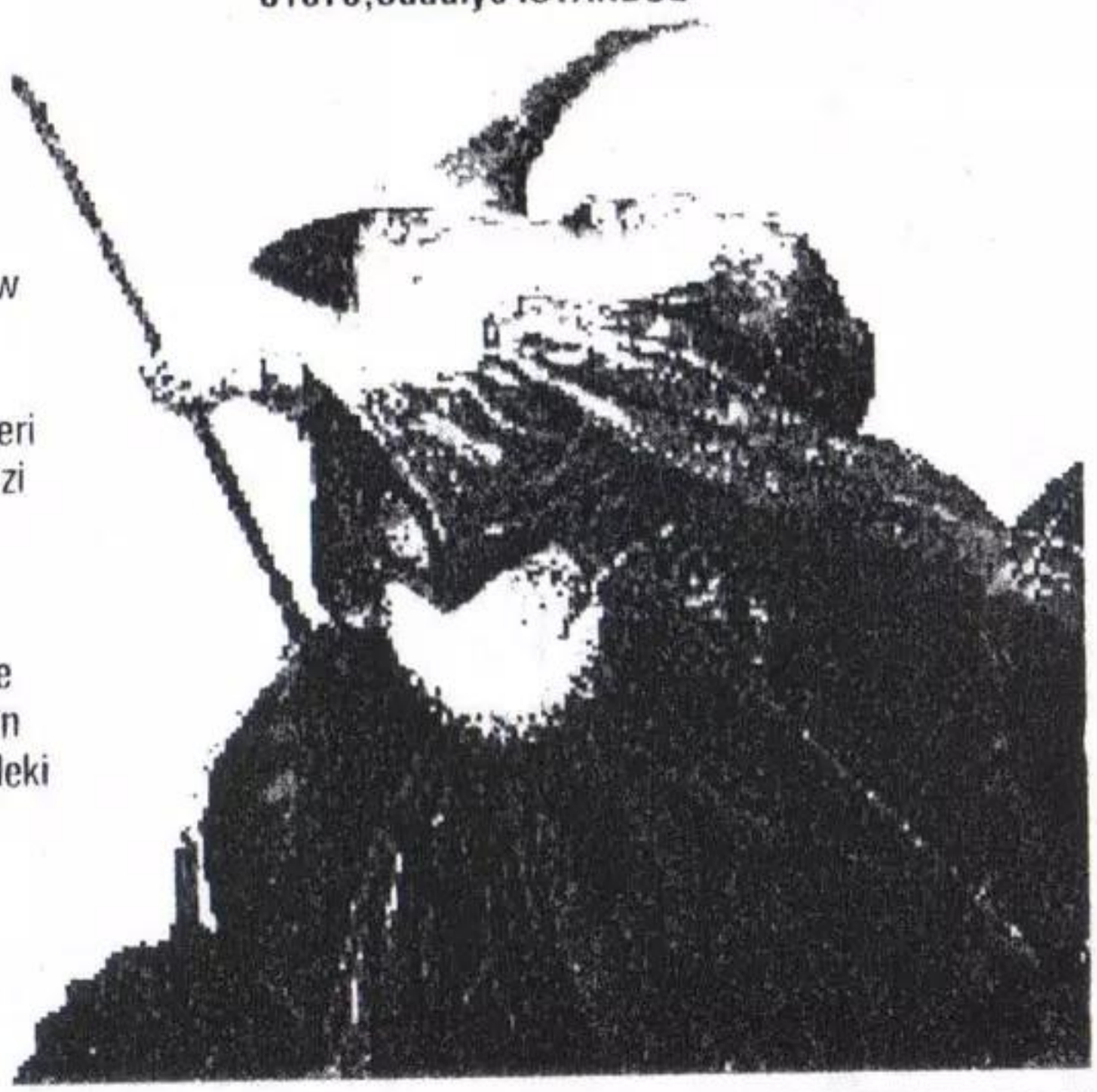
Bu ay EOB3 oynadığıma göre size oradaki büyülerden bahsetmek istiyorum..En azından büyüleri bilmeyenler oyunu oynarken körü körüne büyü sallamak zorunda kalmazlar.Önce "Wizard" büyülerinden bahsetmek istiyorum.Şimdi başlayalım birinci seviye olanlarından.

Armor:Bu büyü büyücünüzü sanki scale zırh giymiş gi korur,yani zırhını (AC)'sini 6'ya düşürür.Eğer büyücünün zırhı 6 dan iyiyse bu büyü işe yaramaz.Büyü işe yararsa karakter 8hp artı seviyesi kadar hp zarar görünceye kada

büyü aktif kalır.Büyü bu alınan zararı emiyor,sizi
nıltmasın.
Burning Hands:Bu büyüyü yapınca büyücünün
erinden 120 derece açı yapıcak şekilde ateş
ar.Büyücünün önündeki insanlar 1 ila 3 hp arası artı
yücünün her seviyesi için 2 hp zarar görürler.Bu
yünün kurtarma atışı vardır.
Detect Magic:Bu büyü yapıldıgı zaman büyülü eşyalar
ılamaya başlarlar.Büyülü eşyaları normal eşyalardan
ıt etmeye yarayan en düşük seviye büyü.
Magic Missile:Büyü gücüyle oluşmuş bir ışın hedefe
rpar ve zarar verir.Bundan kaçış yoktur.Verdiği zarar
yücünün seviyesine göre değişir.Birinci seviyede 2 ile 5
ası,üçüncü seviyede 4 ile 10 ,beşinci seviyede 6 ile 15 ve
yükseği de dokuzuncu seviyede olmak üzere 19 ile 25
lık zarar verir.
Shield:Büyücüyü "Magic Missile" saldırılarından korur
abi atan birini bulursanız) ve karakterin zırhını elle
latılan silahlara karşı 2'ye ,ok ve sapan gibi silahlara
rsı da 3'e düşürür.
Shocking Grasp:Büyücünün elinde müthiş bir elektrik
ımı oluşur ve 8 hp artı her seviye için 1 hp daha zarar
rir.Kurtarma atışı yoktur fakat bu büyüyü kullanmak için
rakteri ön safhaya koyup saldırmanız lazım.Pek tavsiye
miyorum.
2.Seviye Büyüler:
Blur:Bununla büyücü kendisini hafif silik ve buğulu gibi
österir.Düşmanlar karaktere vurmak için önce -4 sonra
-2 ile saldırı yapmak zorunda kalırlar.
Detect Invisibility:Görünmeyen yaratıkları veya esyaları
örmenizi ancak bu büyü sağlar.
Invisibility:Karakterinizi veya istediğiniz birini görünmez
apar ama herhangi bir şekilde bir saldırı hareketi
aparsanız büyü bozulur.
Improved Identify:Ne işe yaradığından emin olmadığınız
r eşyayı büyücünüzün eline verip bunu yaparsanız ne işe
aradığını anlarsınız.
Melf's Acid Arrow:Bunu yapınca asitle kaplı bir ok
luşur ve büyücünün seviyesindeki bir savaşcı vurma
ansı ile düşmana atılır.Her 3 seviye için okun saldırısı
ir artar ve verdiği zararda her saldırı için 2 ile 8
rasıdır.
Protection From Paralysis:Karakterinizi, paralize
debilicek saldırılara karşı korur.(Hold Person veya Slow
ibi büyüler).
3.Seviye Büyüler:
Dispel Magic:Üzerinizde veya etrafta etkisi olan büyüleri
bununla bozabilirsiniz.Yani "Hold Person" yemişseniz sizi
u büyü kurtarır.Unutmamak gereken şey ise,bunun
apımı ile o an üzerinizde aktif olan tüm koruma
büyülerininde bozulucak olması.
Fireball:Benim en sevdiğim büyülerden biridir.7 metre
arıçapındki bir alanda bir ateştopu patlar ve büyücünün
er seviyesi için 1 ile 6 arası zarar verir.Yani 10.seviyedeki
biri 10 ile 60 arası zarar verir.En fazla zararda
budur,11.seviyede zarar 11 ile 66 arası
olmaz.Kurtarma alışı var.
Haste:Büyüye maruz kalan herkesin yürüyüş ve
saldırıları iki katına çıkar ama bu, büyücülerin bir
kerede iki büyü yapmalarını sağlamaz.
Hold Person:Bunu yiyenler paralize olurlar.Yani oldukları yerde dikili durup sizin kendilerine saldırmalarını beklerler.
Invisibility 10'Radius:Bütün grubu görünmez yapar.Etrafı dolaşıp herkesi rontgenliyebileceğinizi sanıyorsanız yanılıyorsunuz.İlk saldırıdan sonra görünür oluyorsunuz.
Lightning Bolt:Elinizden çok güçlü bir elektrik akımı çıkar ve dümdüz ilerler.Yoluna çıkan herkes aynı "Fireball" da olduğu gibi zarar görür.Maalesef bununda kurtarma atışı vardır.
Slow:Düşmana yaptığınız zaman saldıranların hızı düşer ve saldırı sayıları yarılanır.Aynı zamanda zavallıların zırhı (AC)'sı 4 kötüleşir ve "Dexterity"den gelen tüm savaş bonusları gider.
Vampiric Touch:Hiç iyileştirme büyünüz kalmamışsa işe yarayabilir.Büyücünüz bu büyüyü yaptıktan sonra yakın döğüşe girmek zorundadır.Eğer başarılı bir vuruş yaparsa düşmandan her 2 seviyesi için 1 ile 6 arası HP emer.Bu sayede normalden daha fazla HP'ye ulaşabilir ama bu fazlalıklar bir süre sonra zamanın sonsuzluğu içinde kaybolup gider.
Water Breathing:Bunun sayesinde suda istediğiniz gibi nefes alabilirsiniz ama dikkat,süresi kısadır,sizi suyun ortasında birkaç ölü grup arkadaşı ile yalnız bırakabilir.

Yerim az olduğu için büyülere devam edemiyorum ama gelecek ay 9.seviyeye kadar tüm büyüleri yazmayı düşünüyorum.Bu aralar bende tüm vaktimi "DarkSun" gruplarıma ayıracağım.Bir grup taa DarkSun'da bir Pit Fiend ile dövüşmenin şokunu yaşarken diğer grupta aç bir Water Drake'in (DarkSun'ın en güçlü yaratıklarından biri) önüne çıkmak gibi korkunç bir hata yapıcak.Nedense içimdeki sadistik duyguların su yüzüne çıktığını hissediyorum.Çok zevkli olucak.Öldürecem onları...ÖLDÜRECEM ONLARI...

Muhammed Dabiri
İskele Yolu Sokak
Somuncu Apt.No:14_6
81070,Suadiye İSTANBUL



YOLUN sonu

TERS ADAM

Aptal olmak nispeten bir meziyet ama artık aptal yerine konmaktan TERSO'ya gına geldi. Ben çok boş vaktim olduğumdan oyun oynamıyorum, ulan zaten işim başımdan aşkın, iki taşın arasında bir tur attıralım diyoruz, ece ne oluyor, hiç oluyor, olan o. Bir araba dolusu para verip aldığım gavur icadında, bir avuç para verdiğim oyunu çalıştırıyorum, oyunda bizim mahallenin delisi (tanırsınız) kadar akıl yok. İki dakka oynuyorsun, bir hinlik buluyorsun, şatamap, şah mat, oyun bitti. Dövüş oyunu oynuyon, adamlar aynı hareketi hep yiyor, strateji oynuyon, aynı taktik hep söküyor. Ya stres atalım, hayat zor diyoruz, bir cıv cıv alıyoz, onda bile ekranın sağından gidiyorsun hiçkimse seni vuramıyor. Hatta komik bir askerlik anımı anlatayım, şu yeni oyunlardan Ultimate Soccer Manager geldiğinde editör takımı al Terso, şuna bi de sen bak dedi. Ben de aldım ama hiç oynayasım yok, kafam karışık, anlarsınız işte, öyle basıyorum zaman geçirme ikonuna, maçlar oynanıp duruyor. Size yemin billah bir kere bile takıma müdahele etmedim, transfer falan yok, oyuncu bile değiştirmedim, bir de baktım bizim takım üst lige çıkmış. El insaf be kardeşim. Uzun lafın kısaçası, programcı biladerler, doğru dürüst yapay zekalı, akıllı uslu oyun yapamıyorsanız zahmet etmeyin, kalsın, istemez, dağılın.

TERSO

DÜŞMANINI TANI, UĞRAŞMA, ANAHTAR KELİMESİNİ BUL, DÜMDÜZ ET ONU...

EMİNe, Windows'95 de yık, ucuz yazılabilir CD de öldür, TEAC de süründür, Astra GSI de ağlat.

MACbule, Pasaport de yıkılsın, vize de bitsin, Wolfy de oturup hüngür hüngür ağlasın.

ENGİNar ABLA, Kafa de patlasın, Mario de utansın, alet topla de yerin dibine geçsin.

SERinKAN , Altılı de gelsin, Fener-Beşiktaş maçı ne oldu de delirsin, Johnny Guitar de utansın, çok kalleşsen kitapların nerde de kudursun.

ALİ ÇOLAK, Senna öldü de kanırsın, ne iş bu Desk Top Video de utansın, 2. pilotluğa mahkumamusun de çıldırsın, ralli de çok sıkıcı spor de tepene çıksın, son darbe olarak Deportivo de bitsin bu iş...

AY BU AY BUNLAR ÇOK MODA

1) Serkan'nın kitaplarını saklayıp onu yalvartmak.

2) Serkan'nın kitaplarını saklamakla yetinmeyip bir de onları yırtmak.

3) Stres atmak için 30 kişi Levent'i yere yatırıp tepesinde zıplamak (tavsiye edilir).

4) Dergi ayağına Fuar'a gidip Le Voyeur'luk yapmak...

5) Yalan söylemek, yemin bozmak, köşeye sıkışmak, bela çıkarmak, köşeye çekilmek, ümet etmek, beşinci maddeyi sıcak problemlerin için kullanmak.

U.S.A. TOP 10

1)	JAGGED ALLIENCE
2)	PHANTASMAGORIA
3)	PANZER GENERAL
4)	NBA LIVE
5)	TONY LARUSSA 3
6)	VIRTUAL POOL
7)	X-COM II
8)	PRISONER OF ICE
9)	SIMON 2
10)	TIE FIGHTER

TÜRKİYE TOP 10

1)	PLAYER MANAGER 2
2)	STRIKER '95
3)	HI OCTANE
4)	SIMON 2
5)	COMMAND&CONQUER
6)	FADE TO BLACK
7)	DARK FORCES
8)	JAGGER ALLIANCE
9)	RELENTLESS
10)	NEED FOR SPEED

KAMER
GELMEZSENİZ,
FARKI
GÖREMEZSİNİZ

The Need for Speed
Command and Conquer
The Riddle of Masterlu
Wetlands
Phantasmagoria
Are you afraid of the Dark ?
3-D Ultra Pinball
Flashback 2 : Fade to Black
In the 1st Degree
Sim Isle
3-D Lemmings
Magic Carpet 2
Crusader : No Remorse
Burn : Cycle
Mortal Kombat II

SHOW COMPUTER
Nişantaşı

Akkavak Caddesi
No: 6/1 Nişantaşı
Tel: 2478061
2310638

Günü gününe
oyun ve programlar
Hardware ve Software
konusunda tam çözüm

aidata
yetkili satıcısı

SHOW COMPUTER
Etiler

Nispetiye Caddesi No: 6
Gamgam Pasajı Etiler
Tel: 2635388